N. UĞUR ÖZÜAYDIN

Gerçekçi Oyunculuk

Etki-Tepki Yöntemi

Mitos-Boyut Yayınları • TİYATRO / KÜLTÜR DİZİSİ 132

132

GERÇEKÇİ OYUNCULUK / NAZIM UĞUR ÖZÜAYDIN

NAZIM UĞUR ÖZÜAYDIN / GERÇEKÇİ OYUNCULUK

NAZIM UĞUR ÖZÜAYDIN

GERÇEKÇİ OYUNCULUK
Etki-Tepki Yöntemi

TİYATRO / KÜLTÜR DİZİSİ • 132

Türkiye Yayın Hakları:
TEM Yapım Yayıncılık Ltd, 2015

Baskı ve cilt: Yeni Güven Matb. Topkapı/İst; Tel. 212. 5676920
Davutpaşa Cad. Güven Sanayi Çarşısı, C Blok, No. 210

1. Baskı: 2015

Mitos-Boyut®

TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti.
Osmanlı Sokağı, Osmanlı İşmerkezi, 18/12, Taksim-Beyoğlu/ 34437 İST.
Tel. 212. 249 87 37-38; Faks. 212. 249 02 18
E-posta: mitosboyut@gmail.com
web: www.mitosboyut.com.tr

Mitos-Boyut® * TİYATRO / KÜLTÜR DİZİSİ 132

NAZIM UĞUR ÖZÜAYDIN

GERÇEKÇİ OYUNCULUK

Etki-Tepki Yöntemi

Mitos Boyut

İÇİNDEKİLER

Önsöz, 7

1. Oyuncunun Sahiciliği, 11

2. Etki-Tepki Yöntemi, 16

Empati, 23

İçselleştirme, 27

Kişiselleştirme, 29

3. Kas Hafızası, 35

4. Karakter, 38

5. Gerçekçi Oyunculuk Üzerine, 41

6. Son Söz, 53

7. Ekler, 57

ÖNSÖZ

N. Uğur Özüaydın

Bana söylersen, unuturum;
Gösterirsen, belki hatırlarım;
Ama yapmamı sağlarsan, öğrenirim.

Bu kitapta, gerçekçi oyunculuğa dair kendi öznel ve kişisel bakış açımı yansıtan, bir oyuncu ve oyunculuk eğitmeni olarak yaptığım çalışmaların sonucunda geliştirdiğim ve "Etki-Tepki Yöntemi" adını verdiğim oyunculuk yöntemimi anlatmaya gayret ettim.

Oyunculara, oyunculuk öğrencilerine ve oyunculuk eğitmenlerine yararlı olması dileğiyle.

1998 yılında, bir lise son sınıf öğrencisiyken, Şehir Tiyatroları'nın Kadıköy Haldun Taner Sahnesi'nde izlediğim, Ahmet Hamdi Tanpınar'ın aynı adlı romanından Kenan Işık'ın oyunlaştırdığı ve yönettiği, başrollerinde Murat Daltaban, Bennu Yıldırımlar ve Şükrü Türen'in oynadığı, tiyatroya sevdalanma nedenim olan *Huzur* adlı oyundan bir fotoğrafın, kitabın kapağında yer almasına izin verdikleri için, İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları'na, Genel Sanat Yönetmeni Erhan Yazıcıoğlu'na ve bu fotoğrafa ulaşmamda bana yardımcı olan Behlül Akkoyun'a;

Öğrencileri olmaktan onur duyduğum hocalarım, Yıldız Kenter, Mehmet Birkiye, Suat Özturna, Evren Duyal, Hakan Pişkin, Yeşim Alıç, Tufan Karabulut, Aslı Yılmaz, Tijen Par, Engin Uludağ, Haldun Dormen ve Şahika Tekand'a;

Asistanı olma onuruna eriştiğim hocam Müşfik Kenter'e;

Reji asistanlıklarını yapma şansını bulduğum değerli yönetmenler Andrzej Sadowski, Adrian Brine, Roberto Ciulli ve Erol Keskin'e;

Kendilerinden çok şey öğrendiğim, Haliç Üniversitesi, Beykent Üniversitesi, İstanbul Aydın Üniversitesi ve İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuarı'ndaki eski ve yeni tüm öğrencilerime;

Annem Zeynep Nilgün Özüaydın, babam Mustafa Reşit Özüaydın'a;

Ve her şeyim, anneannem Meziyet Berktaş'a teşekkür ederim.

Bu dünyadaki insanlar mum ateşi önündeki üç kelebek gibidir.
İlki ateşe yaklaşmış ve demiş ki:
"Ben aşkı biliyorum."
İkincisi ateşe yavaşça kanadıyla dokunmuş ve demiş ki:
"Aşkın ateşinin nasıl yaktığını bilirim."
Üçüncü kendini ateşin ortasına atarak, yanarak kül olmuş.
Gerçek aşkı sadece o bilir.

1. OYUNCUNUN SAHİCİLİĞİ

Gerçekçi dram sanatında (tiyatro-sinema), seyircide uyandırılmak istenen duygusal yaşantı, empatidir.

Empati, seyircinin, izlemekte olduğu karakterin hissettiği duyguları hissetmesi; kendisini onun yerine koyarak, onunla (karakterin yaşadıklarını kendi de yaşıyormuşçasına) özdeşleşmesidir.

Empatinin oluşması için, seyircinin, izlediklerine inanmasının sağlanması gerekir.

İnandırıcılığın oluşması, seyircinin izlediklerine inanmasının sağlanması için, (sahnede-perdede-ekranda) bir gerçeklik illüzyonunun (yanılsamasının) yaratılması gerekir.

Gerçeklik illüzyonunun yaratılması, seyircide kurgunun gerçek olduğu yanılsamasının oluşmasını ve seyircinin izlediklerine inanmasını sağlar.

Gerçeklik illüzyonu ise, ancak, oyuncunun sahiciliği sayesinde yaratılır.

Bu bağlamda, gerçekçi dram sanatında,

Seyircide uyandırılmak istenen duygusal yaşantı, empati;

Empatiyi sağlamak için kullanılan estetik yöntem, inandırıcılık;

İnandırıcılığı sağlamak için kullanılan araç, gerçeklik illüzyonudur.

Gerçeklik illüzyonu yaratmak için ihtiyaç duyulan asal unsur, oyuncunun sahiciliğidir.

Seyircinin karakterle empati kurması, izlediklerine inanmasına;

Seyircinin izlediklerine inanması, gerçeklik illüzyonunun yaratılmasına;

Gerçeklik illüzyonunun yaratılması, oyuncunun sahiciliğine bağlıdır.

Gerçekçi dram sanatının tarihsel gelişimi içinde, seyircinin izlediklerine inanmasının, (sahnede-perdede-ekranda) yaratılan yaşam gerçeğine benzerlik izlenimine bağlı olduğu düşünülmüş; seyircinin, bir kurgu (oyun-film) değil, gerçek bir yaşam kesiti izlediği yanılsamasına kapılması için, oyunculuğun yanı sıra, metnin (oyun metninin-senaryonun) ve görselliğin de gerçeklik izlenimi yaratması, mümkün olduğu kadar gerçeğe benzer olması gerektiği ileri sürülmüştür.

Oyun metninde-senaryoda, oyunun-filmin konusunun, oyundaki-filmdeki karakterlerin, karakterlerin kullandıkları

dilin, gerçeğe benzer olmasına önem verilmiştir. Oysa gerçeklik illüzyonunun yaratılması için, metinsel düzeyde gerçeğe benzerlik, bir gereklilik değildir. Gerçekçi anlayışla yazılmamış oyun metinlerinin-senaryoların, gerçeklik illüzyonunun yaratılmasına ve seyircinin izlediklerine inanmasına engel olmadığı görülmüştür. Bu nedenle, gerçekçi dram sanatında, oyun metninde-senaryoda gerçeğe benzerlik, ilerleyen dönemlerde bir ihtiyaç olmaktan çıkmış; çağdaş gerçekçi oyun ve filmlerde, bu anlayışla oluşturulmamış metinler de kullanılmaya başlanmıştır.

Gerçeklik illüzyonu yaratmak için, (sahnedeki-perdedeki-ekrandaki) görsel öğelerin de (dekor, kostüm, makyaj, aksesuar, ışık vb.) gerçeğe benzer olmasına önem verilmiştir. Oysa gerçeklik illüzyonunun yaratılması için, görsel düzeyde gerçeğe benzerlik, bir gereklilik değildir. Gerçekçi anlayışla oluşturulmamış bir görselliğin, gerçeklik illüzyonunun yaratılmasına ve seyircinin izlediklerine inanmasına engel olmadığı görülmüştür. Bu nedenle, gerçekçi dram sanatında, görsellikte gerçeğe benzerlik, ilerleyen dönemlerde bir ihtiyaç olmaktan çıkmış; çağdaş gerçekçi oyun ve filmlerde, bu anlayışla oluşturulmamış (gerçeğe benzerliğin yerini stilizasyonun, ayrıntı zenginliğinin yerini minimalizmin aldığı, tasvir etmekten ziyade izlenim yaratmayı amaçlayan) bir görsellikten de faydalanılmaya başlanmıştır.

Gerçeklik illüzyonunun yaratılması için, oyun metninde-senaryoda ve görsellikte gerçeğe benzerliğin birer gereklilik olmadığı zaman içinde anlaşıldığından; oyun metninde-senaryoda ve görsellikte gerçeğe benzerliğe duyulan ihtiyaç, zaman içinde geçerliliğini yitirmiştir.

Gerçeklik illüzyonunun yaratılması için, oyuncunun sahiciliğine duyulan ihtiyaç ise, gerçekçi dram sanatı estetiğinin ortaya konduğu ilk günden bugüne geçerliliğini korumaktadır.

Bu bağlamda, gerçeklik illüzyonunun yaratılmasında, oyuncunun sahiciliği, mutlak bir gereklilik; metinsel veya görsel düzeyde gerçeğe benzerlik ise, estetik bir zorunluluk değil, bir tercihtir.

Gerçeklik illüzyonunu yaratan, oyuncudur.

Gerçekçi dram sanatında, oyuncu, bir illüzyonisttir.

Oyuncu, bu illüzyonu, sahiciliği sayesinde yaratır ve yarattığı gerçeklik illüzyonuyla, kurgunun (olayların, karakterlerin vs.) seyirci tarafından gerçekmiş gibi algılanmasını sağlar.

Gerçekçi dram sanatı (tiyatro ve sinema), hayattaki bir gerçekliğin temsilidir (reprezantasyonudur). Fakat temsil ettiği gerçekliğin kendisi değildir.

Tiyatroda ve sinemada, temsil edilen gerçeklik, aslen gerçekleşmiş olmaz; fakat aslen gerçekleşmiş olduğu illüzyonu yaratılır.

Bu illüzyonun yaratılmasında, anlatılanın (temsil edilenin) gerçekliği değil, anlatımın (temsil etme eyleminin) gerçekliği esastır.

Anlatılan, bir gerçeklik değil, bir gerçekliğin temsilidir.

Anlatımın gerçekliği ise, anlatılanın gerçek olduğu yanılsaması yaratır.

Anlatımın gerçek olmasını sağlayan, oyuncunun tepkilerinin sahiciliğidir.

Zira oyuncunun sahici tepkileri, gerçekliğin bir temsili değil, gerçekliğin ta kendisidir.

Seyircinin inanabileceği, sahnedeki-perdedeki-ekrandaki yegâne gerçeklik, oyuncunun sahici tepkileridir.

Oynamak, tepki vermektir.

Gerçekçi oyunculuk ise, sahici tepki vermektir.

Oyuncunun sahiciliği, tepkilerinin sahiciliğine bağlıdır.

Seyircinin, bir kurgu (oyun-film) değil, gerçek bir yaşam kesiti izlediği yanılsamasına kapılmasını sağlayan gerçeklik illüzyonunu yaratan, sahnede-perdede-ekranda gerçekleşen olayların metinsel ve görsel boyuttaki gerçeğe benzerliği değil; oyuncunun bu olaylar sırasında gösterdiği tepkilerin sahiciliğidir. Seyircinin, *Hamlet* oyununda Hayalet'in gerçekliğine olan inancı, metinsel veya görsel öğeler ile değil, Hamlet'i oynayan oyun-

cunun Hayalet'e gösterdiği tepkinin sahiciliği ile sağlanır.

Tepkilerin sahiciliği, anlatımın gerçekliğini;
Anlatımın gerçekliği de, anlatılanın (kurgunun) gerçek olduğu yanılsamasını yaratır.

Oyuncunun tepkilerinin sahiciliği sayesinde, seyirci, koşul, olay ve karakterlerin, yazar tarafından kurgulanmış hayali koşullar, olaylar ve karakterler değil; gerçek koşullar, o anda ve orada, gerçekten meydana gelen olaylar ve bu olayları yaşayan gerçek karakterler olduğu yanılsamasına kapılır.

Gerçekçi dram sanatında kurgusal olanın gerçek olduğu yanılsamasını yaratan, hayali inandırıcı yapan, oyuncunun tepkilerinin sahiciliğidir.

2. ETKİ-TEPKİ YÖNTEMİ

Tepki, psiko-fiziksel davranıştır.
Tepkinin,
psikolojik yanı, duygu;
fiziksel yanı, eylemdir (ifade, jest, mimik, hareket, söz vb.).

Tepki, duygu ile eylemin birlikteliğidir.
Tepki = Duygu + Eylem'dir.
Tepki vermek, "hissederek yapmak"tır.

Tepki, kendiliğinden meydana gelmez.
Kişinin hiçbir tepkisi (duygusu, eylemi, davranışı) kendiliğinden oluşmaz.
Tepkiyi harekete geçiren (motive eden), etkidir.

Etki, tepkinin nedeni; tepki, etkinin sonucudur.
Tepki, etkiden kaynaklanır.
Etki olmadan, tepki olmaz.
(Sonuç, nedenden kaynaklanır; neden olmadan, sonuç olmaz.)
Tepkiden önce etki vardır.
Bir sahnedeki ilk replik-ilk hareket-ilk an bile, bir "başlangıç" değil, bir etkiden kaynaklanan bir tepki olma niteliğinden ötürü, bir "sonuç"tur.

Kişiyi etkileyerek, kişinin tepkilerini harekete geçiren her şey, birer etkidir.
Kişi, aynı anda hem dışsal, hem de içsel etkilerin etkisi altındadır.
Dışsal etkiler, kişinin içinde bulunduğu koşullarda,
İçsel etkiler, kişinin zihnindedir.
Kişinin duyuları yoluyla algıladığı her şey, birer dışsal etkidir:

Olaylar, durumlar, mekân, yer, kişiler, kişilerin tepkileri (davranışları, sözleri), nesneler, görüntüler, sesler, kokular, tatlar, sıcaklık, hava şartları, saat, vb.

Kişinin aklından geçen her şey, birer içsel etkidir:

Düşünceler, imgeler, hayaller, anılar, fikirler, dertler, sorunlar, engeller, istekler, amaçlar, ihtiyaçlar, niyetler, umutlar, beklentiler, çekinceler, kaygılar, kişinin almak istediği-istemediği tepkiler, kişinin yaratmak istediği-istemediği etkiler, planlar, hesaplar, kavramlar vb.

Şu an, burada olan bir kişi, benim için dışsal bir etkiyken; düşündüğüm-aklımdan geçen bir kişi, benim için içsel bir etkidir.

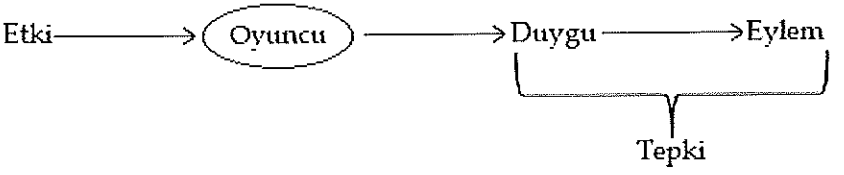
Şu an, burada meydana gelen bir olay, benim için dışsal bir etkiyken; yaşamış olduğum-geçmişte kalan bir olay, benim için içsel bir etkidir.

Şu an, burada, karşımdaki kişiden almakta olduğum tepki (davranış, söz vb.), benim için dışsal bir etkiyken; karşımdaki kişiden almak istediğim tepki, benim için içsel bir etkidir.

Etki, kişiyi etkileyerek, kişinin duygularını (tepkinin psikolojik yanı) harekete geçirir;

harekete geçen duygular da, eylemleri (tepkinin fiziksel yanı) harekete geçirir;

böylece tepki meydana gelir (duygu + eylem; "hissederek yapmak").



Oynamak, tepki vermektir.

Tepkileri harekete geçiren, etkilerdir.

O halde, oyuncuyu "oynatan", etkilerdir.

Tepkiyi harekete geçiren (motive eden), etki olduğuna göre;

Bir tepkiyi sahici biçimde verebilmenin yolu, o tepkiyi harekete geçiren etkilerden etkilenmektir.

Oyuncunun tepkileri, bu tepkileri harekete geçiren etkilerden etkilendiğinde sahici olur.

Oyuncu, bir etkiden etkilenmeden tepki vermemelidir.

Oyuncu, bir etkiden etkilenmeden, bir duyguyu harekete geçirmeye-hissetmeye çalışmamalı, konuşmamalı (replik söylememeli), herhangi bir eylem gerçekleştirmemeli; kısaca hiçbir şey yapmamalıdır.

Yani oyuncu, bir etkiden etkilenmeden "oynamamalıdır."

Oyuncu tüm tepkileri (replikleri, yazar tarafından parantez içlerinde belirtilmiş veya yönetmen tarafından verilen tüm eylemleri-mizansenleri vs.), o tepkileri harekete geçirecek etkilerle ilişkilendirmelidir.

Oyuncunun bir etkiden etkilenmeden verdiği tepkiler, -mış gibi, sahte, yapmacık tepkiler;

Oyuncunun bir etkiden etkilenerek verdiği tepkilerse, içten gelen, sahici tepkilerdir.

Oyuncu, bir etkiden etkilenmek için, o etkiyle ilişki kurmalıdır.

Etkilerle ilişki kurmak;
dışsal etkileri algılamak (görmek, duymak, vb.),
içsel etkileri düşünmek, imgelemektir.

Oyuncu, tepkilerinin sahici olması için, etkilerle sürekli-kesintisiz bir ilişki-etkileşim-bağlantı halinde olmalı (dışsal etkileri algılamalı, görmeli, duymalı vb.; içsel etkileri düşünmeli, imgelemeli); etkilerle olan ilişkisini kaybetmemeli-koparmamalıdır.

Oyuncu, etkilerle olan ilişkisini kaybettiğinde-kopardığında, tepkilerini harekete geçirecek (motive edecek), yani kendisini

"oynatacak" kaynakla olan bağlantısını kaybetmiş-koparmış olur. Etkilerle olan ilişkisini-etkileşimini kaybettiğinde, oyuncunun duyguları harekete geçmek yerine "bloke olur"; ve bu nedenle oyuncu, içten gelen, sahici tepkiler yerine sahte, -mış gibi tepkiler vermek durumunda kalır.

Duygular, kendiliğinden-direkt olarak değil; bir etkiye bağlı olarak-dolaylı yoldan harekete geçen (psikolojik) birer tepkidir.

Duygunun kendisini düşünmek, duyguyu harekete geçirmez.

Örneğin, oyuncu, öfke duygusunu harekete geçirmek-öfkelenmek istediğinde, öfke duygusunu düşünmesi bir işe yaramaz.

Oyuncu, öfke duygusunu harekete geçirmek için, öfkelenmesine neden olacak etkiyi düşünmelidir.

Oyuncu, bir duyguyu harekete geçirmek-hissetmek için, o duygunun kendisini değil, o duyguyu hissetmesini sağlayacak (hissetmesine neden olacak) etkileri düşünmelidir.

Oyuncu, duygularına odaklanmamalı ("Şu anda hangi duyguyu hissedeyim-hissetmeliyim?" diye düşünmemeli); etkilerle ilişki kurarak, etkilerin duygularını dolaylı olarak harekete geçirmesine izin vermelidir (Kişi, yaşamda, duygularını düşünmez; etkilerle ilişki kurar-etkileri düşünür-görür-duyar-tadar-koklar-imgeler-hatırlar vs.; etkilerden etkilenir ve böylece duyguları harekete geçer).

Oyuncunun tepkilerinin "ne" olduğu, oyun metninde-senaryoda verili olsa da; oyuncu, bu tepkileri "nasıl" vermesi gerektiğini "keşfetmek" zorundadır.

Bir tepkinin "nasıl" verileceğini belirleyen (tepkiyi biçimlendiren-şekillendiren), tepkinin psikolojik yanı olan duygudur.

Duyguyu harekete geçiren, etkiler olduğuna göre;

Oyuncu, bir tepkiyi "nasıl" vermesi gerektiğini "keşfetmek" için, o tepkiyi harekete geçiren etkilerle ilişki kurmalıdır.

Oyuncunun "ne" söyleyeceği (repliklerinin "ne" olduğu), oyun metninde-senaryoda verilidir; fakat oyuncu, bu replikleri

"nasıl" söylemesi gerektiğini "keşfetmek" zorundadır.

Oyuncu, repliklerini "nasıl" söylemesi gerektiğini "keşfetmek" için, bu replikleri söylemesine neden olacak (söylemesini sağlayacak) etkilerle ilişki kurmalıdır.

Etkilerle ilişki kurmak, oyuncunun duygularını harekete geçirir; harekete geçen duygular da, repliklerin "nasıl" söyleneceğini belirler (replikleri biçimlendirir-şekillendirir, repliklere alt-metin ve yorum katar).

Replikler, birer "bilgi" değil, karakterin belli etkilere verdiği birer "tepki"dir.

Oyuncu, repliklerini söylerken, "bilgi vermez", etkilere "tepki verir."

Oyuncu, söyleyeceği repliğin oyun metnindeki-senaryodaki yazılı halini (cümle, kelime, harf) değil, bu repliği ona söyleten etkiyi imgelemelidir (kelimeleri değil, onların imgesel karşılıklarını görmelidir).

Oyuncu, tepkilerini "nasıl" vermesi (yani "nasıl oynaması") gerektiğini "tasarlamamalı", yani "uydurmamalı"; "keşfetmelidir."

Oyuncu, bir tepkiyi "nasıl" vermesi gerektiğini, o tepkiyi harekete geçiren etkiden etkilenerek "keşfeder".

"Keşfedilen" tepkiler, doğru, içten gelen, özgün, orijinal tepkilerdir.

"Tasarlanan" tepkilerse, çoğu kez yanlış, içten gelmeyen, klişe, "uydurulmuş" tepkilerdir.

Oyuncu, her zaman, doğru tepkiyi aramalı ve keşfetmelidir.

Tasarlanarak-uydurularak verilen bir tepkinin, doğru tepki olma ihtimali çok düşüktür.

Oyuncu, "tepkileri çalışmamalı", tepkileri "nasıl" vermesi gerektiğini "keşfetmek" için, bu tepkileri harekete geçiren (motive eden-neden olan) "etkileri çalışmalı"dır.

"Tepkileri çalışmak", şu gibi sorulara cevaplar tasarlamaya-

uydurmaya çalışmaktır:

"Hangi duyguları hissetmeliyim?"

"Nasıl mizansenler yapmalıyım?"

"Repliklerimi nasıl söylemeliyim; nasıl tonlamalı ve vurgulamalıyım; nerelerde, ne uzunlukta esler vermeliyim; nasıl bir ritimle konuşmalı, nerelerde yavaşlamalı, nerelerde hızlanmalıyım?"

"İfadelerim, jestlerim, mimiklerim, hareketlerim, sözsüz oyunlarım, duruşum nasıl olmalı; ellerimi, kollarımı nereye koymalı, nasıl kullanmalıyım?"

Kısaca,

"Tepkilerimi nasıl vermeliyim?"

Yani

"Nasıl oynamalıyım?"

Oysa oyuncu, bütün bu soruların cevaplarını, ancak ve ancak, etkilerden etkilenmenin sonucunda "keşfedebilir."

Bu nedenle, oyuncu;

Tepkileri nasıl vereceğini düşünmek-tasarlamak-uydurmak, yani "tepkileri çalışmak" yerine, bu tepkileri harekete geçiren etkilere odaklanmalı, yoğunlaşmalı; etkilerle ilişki kurmalı (etkileri düşünmeli-imgelemeli-algılamalı-görmeli-duymalı), yani "etkileri çalışmalıdır."

Oyuncu, bir tepkiyi nasıl vereceğini değil; o tepkiyi harekete geçiren etkileri düşünmelidir.

Oynamak, tepki vermek olduğuna,

Oyuncu, tepkileri "nasıl" vermesi gerektiğini, etkilerden etkilenerek keşfedebildiğine göre;

Oyuncu, "nasıl oynayacağını", etkilerden etkilenerek keşfeder.

Bu nedenle, oyuncu;

Tepkilerini nasıl vermesi gerektiğini, yani nasıl "oynaması" gerektiğini değil; etkileri düşünmelidir.

Etkiler,

oyuncuyu etkiler ve tepkilerini harekete geçirir;

tepkilerinin nasıl olması, yani nasıl "oynaması" gerektiğini oyuncuya "keşfettirir";

etkiler, oyuncuyu "oynatır."

Kişi, yaşamda, (bilincinin yerinde olduğu) her an, sürekli-kesintisiz bir tepki verme halindedir.

Oyuncu da, her an, sürekli-kesintisiz bir tepki verme halinde olmalıdır.

Fakat oyun metninde-senaryoda verili olan tepkiler (replikler, mizansenler vb.), oyuncunun vermesi gereken tepkilerin yalnızca belli bir bölümünü teşkil eder. Oyuncu, her an, sürekli-kesintisiz bir tepki verme halinde olabilmek için, yalnızca oyun metninde-senaryoda verili olan tepkilerle yetinemez.

Oyuncunun tepkilerini harekete geçiren, yani oyuncuyu "oynatan" etkiler olduğundan; oyuncu, her an, sürekli-kesintisiz bir tepki verme halinde olabilmek için, etkilerle sürekli-kesintisiz bir ilişki-etkileşim halinde olmalıdır (dışsal etkileri algılamalı, görmeli, duymalı; içsel etkileri düşünmeli, imgelemelidir).

Etkilerle sürekli-kesintisiz bir ilişki-etkileşim halinde olmak, etkilerin oyuncuyu her an etkileyerek, oyuncunun sürekli-kesintisiz bir biçimde tepki vermesini, "oynamasını" sağlar.

Empati

Oyuncunun, sahici bir tepki verebilmek için, tepkinin psikolojik yanı olan duyguları hissetmesi gerekir.

Oyuncunun, tepkinin psikolojik yanı olan duyguları hissetmeden verdiği tepkiler, sahici değil; sahte, -mış gibi tepkiler olacaktır.

Elia Kazan'ın dediği gibi,
"Bir oyuncunun sahiden duyumsadığı gerçek bir duygusal deneyimde öyle bir güç vardır ki, öykünme ve ima (taklit ve gösterme) bunu veremez."[1]

Ve Konstantin Stanislavski'nin dediği gibi,
"Yaşamasız gerçek sanat olamaz. Gerçek sanat, duygunun gereğince yerini aldığı noktada başlar. ... Makinemsi aktörler duyguyu yaşamadıklarından, duygunun dış sonuçlarını da yeniden meydana getiremezler. Makinemsi aktör, yüzünün, yüz kımıldanışlarının (mimiklerinin), sesinin, el kol hareketlerinin yardımı ile duygunun ölü maskesinden başka bir şey sunamaz."[2]

Sahici bir tepki, seyircinin, bu tepkinin psikolojik yanı olan duyguyu hissetmesini ve karakterle empati kurmasını sağlarken;
Sahte, -mış gibi bir tepki, seyircinin, bu tepkinin psikolojik yanı olan duyguyu hissetmesini ve seyircinin karakterle empati kurmasını engeller.

Oynamak, tepki vermek;
Bir karakteri oynamak, karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermektir.
Oyuncunun, karakterin tepkilerini sahici bir biçimde verebilmesi için, karakterin hissettiği duyguları hissetmesi gerekir.
Karakterin hissettiği duyguları hissetmek, karakterle "empati kurmak"tır.
O halde,

Oyuncunun, bir karakteri "oynayabilmesi" için, karakterle "empati kurması" gerekir.

Bu dünyadaki insanlar mum ateşi önündeki üç kelebek gibidir.
İlki ateşe yaklaşmış ve demiş ki:
"Ben aşkı biliyorum."
İkincisi ateşe yavaşça kanadıyla dokunmuş ve demiş ki:
"Aşkın ateşinin nasıl yaktığını bilirim."
Üçüncü kendini ateşin ortasına atarak, yanarak kül olmuş.
Gerçek aşkı sadece o bilir.

Oyuncu, karakterin hissettiği duyguları hissetmeden, karakterin tepkilerini sahici bir biçimde veremez.

Yani;

Oyuncu, karakterle empati kurmadan, karakteri sahici bir biçimde oynayamaz.

Seyircinin, karakterle empati kurabilmesi için, oyuncunun, karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermesi;

Oyuncunun, karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermesi için de, karakterle empati kurması gerektiğine göre;

Seyircinin, karakterle empati kurabilmesi için, oyuncunun karakterle empati kurması gerekir.

Yani,

Seyircinin, karakterin hissettiği duyguları hissedebilmesi için; oyuncunun, karakterin hissettiği duyguları hissetmesi gerekir.

Tolstoy'un da dediği gibi, başka birinin duygusal bir dışavurumuna tanık olan kişi, o kişinin hissettiği duyguların aynısını hissedebilir.[3]

Bu bağlamda,

Seyircinin, bir duyguyu hissedebilmesi için, oyuncunun o duyguyu hissetmesi bir zorunluluktur.

Bir başka deyişle,

Seyirci tarafından hissedilmesi istenen duyguların, oyuncu tarafından hissedilmesi bir zorunluluktur.

Kişi, gerçek hayatta, inanabileceği-gerçek etkilerle karşı karşıyadır.

Gerçek etkiler, kişiyi etkiler ve sahici tepkilerini harekete geçirir.

Oyuncuysa, oyunda-filmde, inanabileceği-gerçek etkilerle değil, hayali-kurgusal etkilerle karşı karşıyadır ve bu hayali etkilere sahici tepkiler vermekle yükümlüdür.

Bu bağlamda,

Oyunculuk, hayali etkilere sahici tepkiler verme sanatıdır.

Oyunculuk, sahici tepkilerini harekete geçirecek şekilde kendini etkileme (kışkırtma-tahrik etme-uyarma) sanatıdır.

Oyuncunun, sahici tepkilerini harekete geçirmek için, hayali etkilere "inanması" değil; hayali etkilerden "etkilenmesi", hayali etkilerle "kendini etkilemesi" gerekir.

Bu bağlamda,

Oyunculuk, kendini inandırma değil, kendini etkileme sanatıdır.

Oyuncunun, hayali etkilerin gerçek olduğuna inanmaya-kendini inandırmaya çalışması, yanlış bir yaklaşım olacaktır.

Zira kişi, gerçek olmadığını bildiği bir şeye inanamaz; fakat gerçek olmadığını bildiği bir şeyden etkilenebilir.

Hatta hayali etkiler, kişiyi gerçek etkilerden daha güçlü bir biçimde etkileyebilir.

Zira hayali etkilerin duygusal uyarım gücü, gerçek etkilerden daha yüksek; imgeler, gerçeklerden daha etkileyici (tahrik edici-kışkırtıcı-uyarıcı) olabilmektedir.

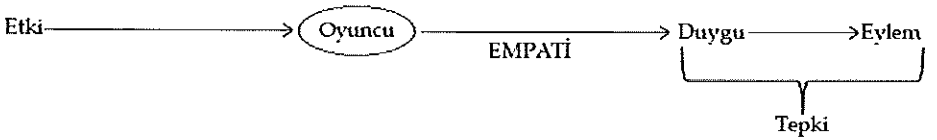
Oyuncunun, oynadığı karakteri etkileyen etkilerle ilişki kurarak kendini etkilemesi, "İçselleştirme";

Oyuncunun, başka-kişisel etkilerle ilişki kurarak kendini etkilemesi, "Kişiselleştirme"dir.

Oyuncunun, (içselleştirme veya kişiselleştirme yoluyla) kendini etkilemesi,

duygularını harekete geçirerek karakterle empati kurmasını (karakterin hissettiği duyguları hissetmesini); ve böylece karakteri sahici bir biçimde "oynamasını" (karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermesini) sağlar.

Etkilerden etkilenmek, oyuncuyu "oynatır."



Oyuncu, sahici tepki vermek için, bu tepkileri harekete geçiren etkileri keşfetmelidir.

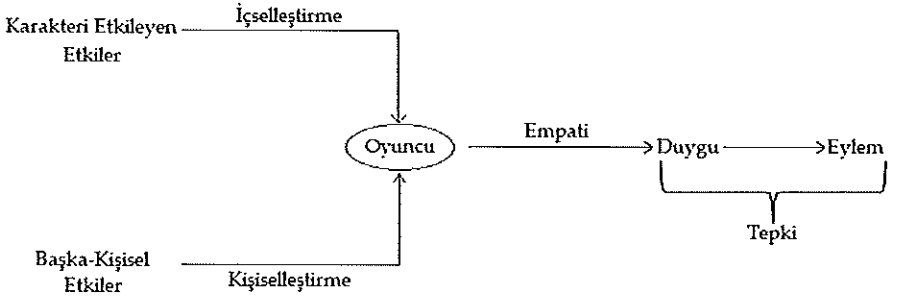
Yani,

Oyuncu, "oynamak" için, kendisini "oynatan" etkileri keşfetmelidir.

Oyuncu, oynadığı karakterle empati kurabilmek (karakterin hissettiği duyguları hissedebilmek) ve karakterin tepkilerini sahici bir biçimde verebilmek (karakteri oynayabilmek) için,

1) Karakteri etkileyen (karakterin bu tepkileri vermesine neden olan) etkilerle de (içselleştirme),

2) Başka-kişisel (kendisinin bu tepkileri vermesine neden olacak) etkilerle de (kişiselleştirme) kendini etkileyebilir.



Bir başka deyişle, oyuncu,

1) Karakteri etkileyen etkilerle de (içselleştirme),

2) Başka-kişisel etkilerle de (kişiselleştirme) kendini etkileyebilir ve oynadığı karakterle empati kurabilir (karakterin hissettiği duyguları hissedebilir); ve böylece, karakterin tepkilerini sahici bir biçimde verebilir, yani karakteri oynayabilir.

Oyuncu, duygularını harekete geçirmek, karakterle empati kurmak ve karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermek için, hem içselleştirmeden, hem de kişiselleştirmeden (istediği gibi, karışık olarak) faydalanabilir.

İçselleştirme

Oyuncu, karakterin verdiği tepkileri harekete geçiren etkileri, yani karakteri etkileyen etkileri keşfetmek ve bu etkilerle kendini etkilemek için, kendini karakterin yerine koyarak (karakterin bakış açısından), karakterin tüm yaşamını imgelemeli; karakterin yaşamını imgesel olarak (imgeleminde) yaşamalıdır.

Oyuncu, karakterin yaşamına,

Bir dış göz olarak-dışardan, objektif-nesnel bir bakış açısıyla bakarak, karakterin tepkilerini eleştirmemeli-değerlendirmemeli-yargılamamalı;

Karakterin gözünden-karakterin durduğu yerden, sübjektif-öznel bir bakış açısıyla bakarak, karakterin tepkilerinin haklı gerekçesi olabilecek etkileri keşfetmeli, karakterle empati kurmalı, karaktere hak vermeli-karakterin tepkilerini haklı bulmalıdır.

Oyunculukta, "karakteri anlamak", karakteri nesnel-objektif bir gözle değerlendirmek değil; karakterle empati kurmaktır.

Oyuncu, oynadığı karakteri, karakterle empati kurarak "anlayabilir."

Birisi sordu, "Âşıklık nedir?"
Dedim ki, "Benim gibi olursan bilirsin."

Celaleddin Rumi

Kişi, başka birinin tepkilerini-davranışlarını, ancak o kişiyle empati kurduğu zaman (onun hissettiği duyguları hissettiği zaman) haklı bulabilir.

Oyuncu, oynadığı karakterin tepkilerini, ancak karakterle empati kurduğu zaman haklı bulabilir.

Oyuncu, oynadığı karakteri etkileyen etkileri keşfetmek ve bu etkilerden etkilenebilmek için,

Bir dış göz olarak-dışardan, oynayacağı karakteri değil;

Kendini karakterin yerine koyarak-karakterin gözünden,

karakterin yaşamını (ve bu yaşamın içindeki etkileri) imgelemelidir.

Oyuncunun bakış açısının yönü, dışardan oynayacağı karaktere doğru değil; karakterin gözünden dışarı (etkilere) doğru olmalıdır.

Bu bağlamda, oyuncu, oyun metnini-senaryoyu, oynayacağı karakterin gözünden-bakış açısından okumalıdır.

Karakteri etkileyen ve verdiği tepkileri harekete geçiren etkiler, yalnızca, karakterin oyun metninde-senaryoda verili olan yaşamında değil, karakterin tüm yaşamındadır (karakterin uzak ve yakın geçmişi, şu anı, gelecekten beklentileri vb.). Bu nedenle oyuncu, oynadığı karakteri etkileyen etkileri keşfetmek için, yalnızca karakterin oyun metninde-senaryoda verili olan yaşamı ile yetinemez; karakterin tüm yaşamını – karakterin oyun metninde-senaryoda verili olan yaşamı ile çelişmeyecek biçimde – imgelemelidir.

Oyuncu, karakterin tüm yaşamını imgelemek suretiyle, oyun metninde-senaryoda verili olan etkileri detaylandırır ve zenginleştirir. Etkileri detaylandırmak ve zenginleştirmek, etkilerin nitelik (duygusal uyarım gücü) ve nicelik (sayı) bakımından arttırarak; etkileri oyuncuyu etkileyecek bir hale getirir.

Karakteri etkileyen etkileri keşfetmek için, karakterin yalnızca, oyun yazarının-senaristin, oyun metninde-senaryoda bildirdiği yaşamıyla yetinmeyerek, karakterin tüm yaşamını imgelemek; ve oyun metninde-senaryoda verili olan etkileri, oyun metniyle-senaryoyla çelişmeyecek biçimde detaylandırmak ve zenginleştirmek ile ilgili, Stanislavski'nin, Shakespeare'in Othello adlı oyunundan Iago ve Roderigo adlı karakterler için yaptığı çalışmalar için bakınız: Ekler.

Oyuncunun, oynadığı karakterin tüm yaşamını imgelemesindeki amaç, karakteri etkileyen ve verdiği tepkileri harekete geçiren (motive eden-neden olan) etkileri keşfetmektir. Bu nedenle, oyuncunun, karakterin yaşamını imgelerken, karakterin verdiği tepkilerle hiçbir ilgisi olmayan etkileri de imgeleme-

ye çalışması, gereksiz ve işlevsel olmayan-işe yaramayan-kullanışsız bir yaklaşım olacaktır.

Eğer karakterin tepkileriyle hiçbir ilgisi yoksa (karakterin tepkilerini harekete geçiren etkilerden biri değilse), oyuncunun, karakterin hangi takımı tuttuğunu, nasıl müzikten hoşlandığını, hangi yemeği sevdiğini, sabah kahvaltıda ne yediğini vs. imgelemesinin herhangi bir anlamı ve faydası yoktur.

Kişiselleştirme

Oyuncu, karakterin tepkilerini sahici bir biçimde verebilmek için, karakteri etkileyen (karakterin bu tepkileri vermesine neden olan) etkiler yerine; kişiselleştirme yoluyla, kendisinin aynı tepkileri vermesine neden olacak başka-kişisel etkileri keşfederek de kendini etkileyebilir.

(*Üç Kızkardeş*'te, İrina'yı oynayan oyuncu, İrina'nın Moskova'ya gitmek arzusundan bahsederken hissettiği duyguları hissetmek için; Moskova'yı imgelemek yerine, İrina'nın Moskova'ya karşı hissettiği duyguları hissetmesini sağlayacak başka bir yeri-şeyi-etkiyi keşfederek de kendini etkileyebilir.)

Oyuncu, kendisini etkileyecek (tahrik edecek, kışkırtacak, uyaracak) kişisel etkileri keşfetmek için, kendisine şöyle sorabilir:

"Hangi etkiler, benim bu tepkiyi vermeme neden olurdu?"
Veya bir başka deyişle,
"Benim bu tepkiyi vermeme hangi etkiler neden olurdu?"
"Benim bu tepkiyi vermeme neden olan etki ne olurdu?"
"Ben, hangi etkilere bu tepkileri verirdim?"

Önemli olan, karakteri etkileyen etkiler yerine kullanılan başka-kişisel etkilerin, oyuncunun, karakterin hissettiği duygularla aynı duygularını harekete geçirerek karakterle empati kurmasını; ve böylece, karakterin verdiği tepkileri sahici bir biçimde vermesini sağlayacak nitelikte olmasıdır.

Bu nedenle, oyuncu, oynadığı karakterin hissettiği duyguları hissetmesini sağlayacak (hissetmesine neden olacak), karakterin duygularıyla aynı duygularını harekete geçirecek nitelikte kişisel etkileri keşfetmeli-seçmelidir.

Oyuncu, karakterin hissettiği duygularla aynı duygularını harekete geçirmek için,

karakteri etkileyen etkilerle benzerliği-paralelliği olan, karakteri etkileyen etkilerin oyuncunun kişisel dünyasındaki karşılığı olan etkilerle kendini etkileyebileceği gibi;

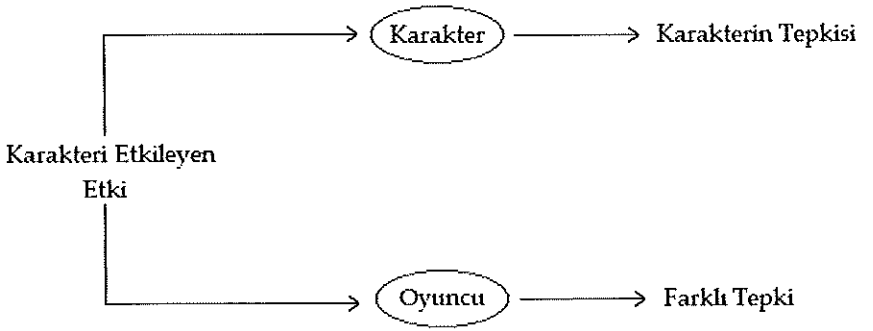
karakteri etkileyen etkilerle hiçbir benzerliği-paralelliği olmayan, bambaşka etkilerle de kendini etkileyebilir.

Kişisel etkilerin seçiminde önemli olan, bu etkilerin, karakteri etkileyen etkilere benzerliği değil, oyuncuda, karakterin hissettiği duygularla aynı duyguları harekete geçirme niteliğidir.

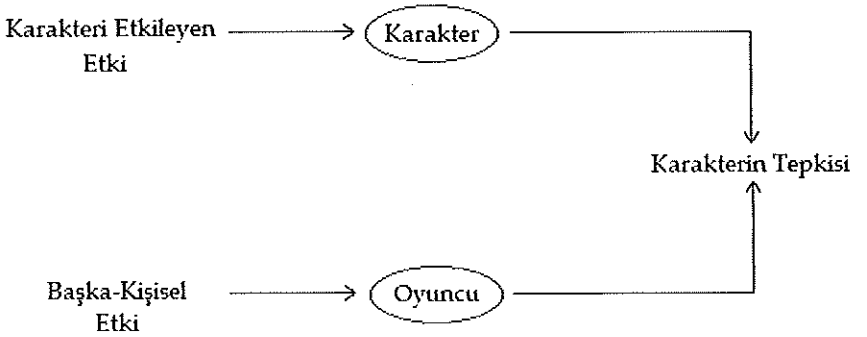
(*Üç Kızkardeş*'te, Olga'yı oynayan oyuncu, Olga'nın babasından bahsederken hissettiği duyguları hissetmek için, kendi babasını imgelemeyi seçebilir. Fakat oyuncu eğer kendi babasını imgelediğinde, Olga'nın hissettiği duyguları hissetmiyorsa; Olga'nın babasına karşı hissettiği duyguları hissetmesini sağlayacak başka birini-bir şeyi-bir etkiyi keşfetmesi gerekir.)

Oyuncunun dikkat etmesi gereken, seçtiği kişisel etkilerin, karakteri etkileyen etkilere benzer-paralel olması değil; seçtiği kişisel etkilerin kendisine hissettirdiği duyguların, karakteri etkileyen etkilerin karaktere hissettirdiği duygularla aynı olmasıdır.

Oyuncu, karakterin hissettiği duygularla aynı duygularını harekete geçirmek için, kendisini etkileyen her türlü etkiyi (yaşadığı, imgelediği, hayal ettiği, rüyasında gördüğü, okuduğu, izlediği, şahit olduğu, gördüğü, duyduğu, tanıdığı, bildiği, düşündüğü vs. her şeyi: olayı, durumu, kişiyi, yeri, mekânı, tecrübeyi, deneyimi, ilişkiyi, nesneyi, imgeyi, hayali, rüyayı, düşünceyi, kavramı, görüntüyü, resmi, sesi, yazıyı, kokuyu, filmi, haberi, şarkıyı, şiiri, romanı vs. her şeyi) kullanabilir.



Karakteri etkileyen etkiler, oyuncuda, karakterle aynı duyguları değil, başka duyguları ve bu nedenle de oynadığı karakterin verdiği tepkileri değil, farklı tepkileri harekete geçiriyorsa; oyuncu, oynadığı karakteri etkileyen etkiler yerine, karakterin hissettiği duygularla aynı duyguları ve böylece karakterin verdiği tepkilerle aynı tepkileri harekete geçirecek başka-kişisel etkilerle kendini etkileyebilir. Zira asıl olan, belli etkilere, oyuncunun vereceği tepkiler değil, karakterin verdiği tepkilerdir.



Oyuncu, oynadığı karakterin verdiği tepkileri sahici bir biçimde vermekle yükümlüdür; fakat bunun için, karakteri etkileyen etkilerle ilişki kurmakla yükümlü değildir.

Oyuncunun görevi, oynadığı karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermektir; oyuncu bu tepkileri harekete geçirmek için ilişki kuracağı etkiler konusunda ise tamamen özgürdür.

Oyuncunun, oynadığı karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermesini sağlayan her türlü etki, oyuncu için mübahtır.

Bu bağlamda, ilişki kurulacak etkilerin seçiminde, doğru-yanlış tercihler yoktur; işlevsel-işlevsel olmayan tercihler vardır.

Bir etkinin işlevselliği-kullanışlılığı, oyuncunun, karakterin verdiği tepkiyi sahici bir biçimde vermesini sağlama niteliğiyle doğru orantılıdır.

Oyuncu, oynadığı karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermesini sağlayacak her türlü etkiyle kendini etkileyebilir.

Seyirci, oyuncunun verdiği sahici tepkileri harekete geçirmek için hangi etkilerle kendini etkilediği anlayamaz, ayırt edemez.

Anlatımın gerçekliği, anlatılanın gerçek olduğu yanılsaması yarattığından; oyuncu, karakterin tepkilerini sahici bir biçimde verdiği sürece (bu tepkileri harekete geçirmek için kendini hangi etkilerle etkilerse etkilesin); seyirci, bu tepkilerin nedeni olan etkilerin, karakteri etkileyen etkiler olduğu, oyuncunun, karakterin etkilendiği etkilerden etkilendiği, karakterin yaşadıklarını yaşadığı yanılsaması içinde olacaktır.

Lee Strasberg'in verdiği örnek bu konuda açıklayıcıdır:

"1932'de yönettiğim, John Howard Lawson'un *Başarı Hikâyesi* adlı oyununda, Luther Adler sınıf farkının bilincinde ve gözü yüksekte olan öfkeli bir tezgâhtarı oynuyordu. Karakter, kendi sınıfsal durumuna duyduğu büyük bir öfke tarafından güdülenmişti. Luther karakteri için doğru duyguyu bulamıyordu. Ona öfkesini gösteren bir tepkiye ihtiyacımız olduğunu söyledim, fakat Luther kendi hayatında böyle bir tepkiyi doğuracak kişisel bir haksızlık yaşamamıştı. Provada biraz çalıştıktan sonra, ona 'Seni ne öfkelendirir?' diye sordum. Luther, 'Biri başka birine çok kötü bir şey yapınca, çok sinirlenirim,' diye cevap verdi. Böylece Luther kendi zihninde yedek bir koşul yaratmış oldu: bir yakınına yapılmış bir kötülük. Bu, onun karakterin yıkıcı enerjisini üretmesini sağladı. Tabii ki seyirci Luther'in özel motivas-

yonunun farkında değildi. Seyircinin bütün gördüğü, bir tezgâhtarın sahici öfkesiydi."[4]

Oyuncu, kendisini hangi kişisel etkiyi kullanarak etkilediğini kimseye açıklamamalı; oyuncunun kendisini etkilemek için kullandığı kişisel etkiler, oyuncunun sırrı olarak kalmalıdır. Çünkü böyle etkiler, kişisel, özel, mahrem ve gizli kaldıkları müddetçe duygusal uyarım güçlerini muhafaza eder. Oyuncu, kendisini etkilemek için kullandığı kişisel etkilerin ne olduğunu bir başkasına söylediğinde, oyuncu için bu etkilerin duygusal uyarım gücü azalır ve etkiler işe yaramaz, kullanışsız bir hale gelir.

Oyuncu, verdiği tepkiyi yetersiz bulduğunda (oyuncu olarak verdiği tepkinin büyüklüğünün, oynadığı karakterin verdiği tepkinin büyüklüğünden daha düşük bir seviyede kaldığını düşündüğünde), tepkinin fiziksel yanı olan eylemleri (ifade, jest, mimik, hareket, söz, ton, vurgu vs.) büyütmeye-abartmaya; böylece tepkiyi olduğundan daha büyükmüş gibi göstermeye çalışmamalıdır. Oyuncunun, tepkilerini bu şekilde zorlaması, tepkileri sahteliğe sürükler.

Oyuncunun, verdiği tepkinin yetersiz olması, hissetmekte olduğu (tepkinin psikolojik yanı olan) duygunun büyüklüğünün yeterli seviyede olmamasından (hissetmekte olduğu duygunun büyüklüğünün, oynadığı karakterin hissetmekte olduğu duygunun büyüklüğünden düşük seviyede olmasından) kaynaklanır.

Oyuncu, verdiği tepkinin büyüklüğünü arttırmak için, tepkinin fiziksel yanı olan eylemlerinin büyüklüğünü değil, tepkinin psikolojik yanı olan duygularının büyüklüğünü arttırmalı; bunun için de, kendisi için duygusal uyarım gücü daha yüksek (kendisini daha güçlü bir biçimde etkileyecek-uyaracak-tahrik edecek-kışkırtacak; duygularını daha güçlü bir biçimde harekete geçirecek) etkiler keşfetmelidir.

Oyuncu bu duygusal uyarım gücü daha yüksek etkileri, oynadığı karakteri etkileyen etkilerin içinde de, kendisini kişisel

olarak etkileyen başka etkilerin içinde de keşfedebilir.

Oyuncunun, kendisi için duygusal uyarım gücü daha yüksek etkiler keşfetmesi, duygularının büyüklüğünü ve böylece tepkilerinin büyüklüğünü arttırır.

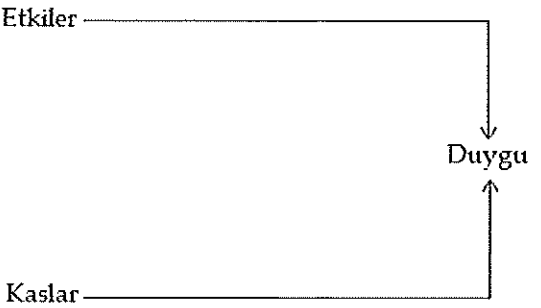
Bu bağlamda, oyuncu, tepkilerinin büyüklüğünü arttırmak için, kendisi için duygusal uyarım gücü daha yüksek etkiler keşfetmelidir.

Bir başka deyişle, tepkiyi güçlendirmek, (tepkiyi zorlamaya değil) etkiyi güçlendirmeye bağlıdır.

3. KAS HAFIZASI

Oyuncunun, bir tepkiyi sahici bir biçimde verebilmesi için, o tepkinin psikolojik yanı olan duyguları harekete geçirmesi gerekir.

Duygular;
Etki-tepki yöntemiyle harekete geçirilebildiği gibi,
Kas hafızası ile de harekete geçirilebilir.



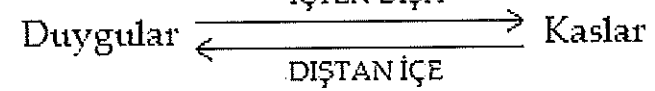
Duygular soyut değil, organik temelleri olan somut olgulardır.

Kaslar ve duygular, kişinin bedeninde, birbirine sinir yolları ile bağlıdır.

Sinir yolları, fiziksel olanla psikolojik olanı, binlerce iplikle bölünmez biçimde birbirine bağlar.

Duygular, sinir yolları ile bağlı olduğu kasları (içten dışa bir yönde) etkinleştirdiği gibi;

Kaslar da, sinir yolları ile bağlı olduğu duyguları (sinir yolunun tersten kullanılmasıyla, dıştan içe bir yönde) harekete geçirebilir.



Oyuncu, bir duyguyu, kas hafızasını kullanarak (dıştan içe) harekete geçirebilme becerisini kazanmalı ve geliştirmeli, bunun için;

1) Öncelikle, o duygunun, hangi kaslarını (içten dışa) etkinleştirdiğini, o duyguyla hangi kaslarının sinir yolları ile birbirine bağlı olduğunu keşfetmeli,

2) Sonra, deneme-yanılma yoluyla o duyguyu, bu kaslarını etkinleştirerek (dıştan içe) harekete geçirme egzersizleri-çalışmaları yapmalı,

3) Daha sonra da, bu egzersizleri uzun süre, sürekli tekrar etmek suretiyle, hangi kaslarını ne şekilde etkinleştirmenin o duyguyu harekete geçirdiği bilgisini kas hafızasına (kassal belleğine) nakşetmeli-yerleştirmeli-ezberletmeli, kasları ile duyguları arasındaki sinir yollarını kuvvetlendirmeli, kas hafızasını yüksek bir hassasiyet-duyarlılık seviyesine eriştirmelidir.

Oyuncu, provalar sırasında etki-tepki yöntemiyle harekete geçirdiği bir tepkiyi, performans (oyun-çekim) esnasında sahici bir biçimde yeniden verebilmek (üretebilmek) için, o tepkinin psikolojik yanı olan duyguları yeniden harekete geçirmelidir. Fakat provalar sırasında, duyguları harekete geçirmek için kullanılan etkiler, zaman içinde oyuncunun psikolojisi tarafından kanıksanabilir ve bu, söz konusu etkilerin duygusal uyarım gücünün (oyuncuyu etkileyerek duygularını harekete geçirme gücünün) zaman içinde azalmasına; ilerleyen provalarda ve performanslarda işe yaramaz-kullanışsız, duyguları harekete geçirmede yetersiz bir hale gelmesine neden olabilir. Bu nedenle oyuncunun, özellikle performans esnasında, duygularını harekete geçirmek için yalnızca etkileri kullanması riskli bir yaklaşımdır. Oyuncunun, performans esnasında, duygularını harekete geçirmede daha garantili, daha sağlam bir yardımcıya ihtiyacı vardır. Bu yardımcı, kas hafızasıdır. Kas hafızası sayesinde,

oyuncu, provalarda etki-tepki yöntemiyle (içten dışa bir yolla) harekete geçirdiği duyguları; performans esnasında, kaslarını etkinleştirerek (dıştan içe bir yolla) harekete geçirebilir. Bu bağlamda, kas hafızası, özellikle uzun süre, defalarca oynanan oyunlarda, oyuncunun sırtını dayayabileceği bir tekniktir.

Oyuncu, provalar sırasında etki-tepki yöntemiyle harekete geçirdiği duyguları, performans esnasında yeniden harekete geçirmek için, hem etkileri, hem de kas hafızasını kullanmalı; duyguları harekete geçirme özelliği olan bu iki unsurdan (etkiler ve kaslar) aynı anda faydalanmalıdır.

Kas hafızası, özellikle büyük (güçlü-yoğun) duyguları, performans esnasında yeniden harekete geçirmek için oyuncuya en büyük yardımcıdır. Oyuncu, istediği duyguyu, istediği anda, kas hafızası sayesinde (etkilerden etkilenemese bile) harekete geçirebilir ve böylece istediği tepkiyi sahici bir biçimde verebilir (örneğin, istediği anda ağlayabilir). Kas hafızası, oyuncuyu, performans esnasında etkilerden yeterince etkilenemediği anlarda, duygularını harekete geçirememe ve bu nedenle sahici tepki verememe riskinden kurtarır; oyuncunun duyguları üzerinde kesin bir hâkimiyet kurmasını sağlar.

Oyuncu, her zaman, doğru tepkiyi aramalı ve keşfetmelidir. Oyuncu, bir tepkiyi nasıl vermesi gerektiğini, provalar esnasında, o tepkiyi harekete geçen etkilerden etkilenerek keşfeder. Bu bağlamda, oyuncunun, doğru tepkiyi keşfetmesini sağlayan yegâne yöntem, etki-tepki yöntemidir.

Kas hafızası ise, tepkilerin nasıl verilmesi gerektiğini keşfetmeye yarayan bir teknik değil; yalnızca, etki-tepki yöntemiyle keşfedilmiş olan tepkilerin, sahici bir biçimde yeniden verilmesine (üretilmesine) yardımcı olan bir tekniktir. Bu nedenle, oyuncu, doğru tepkiyi, kas hafızası yoluyla keşfedemez. Etki-tepki yöntemine başvurmadan, yalnızca kas hafızası yoluyla duyguların harekete geçirilmesiyle verilen tepkiler, keşfedilmiş, doğru tepkiler değil; tasarlanmış, uydurulmuş, bu nedenle de çoğu kez yanlış tepkiler olacaktır.

4. KARAKTER

Gerçekçi dram sanatında, karakter, verdiği tepkilerle tanımlanan hayali bir kişidir.

Gerçekçi dram sanatında;
Oynamak, sahici tepki vermek,
Bir karakteri oynamak, karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermektir.

Anlatımın gerçekliği, anlatılanın gerçek olduğu yanılsaması yarattığından;
Oyuncu, oynadığı karakterin tepkilerini sahici bir biçimde verdiğinde, seyirci, oyuncunun, oynadığı karakterin ta kendisi olduğu yanılsamasına kapılır.

Sahici tepki vermek için, tepkinin psikolojik yanı olan duyguları hissetmek gerektiğinden;
Karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermek için, karakterin hissettiği duyguları hissetmek,
Yani karakteri sahici bir biçimde "oynayabilmek" için, karakterle empati kurmak gerekir.

Oyuncu, bir karakteri oynarken;
O karakter "olmaz", o karaktere "dönüşmez",
Karakterle "empati kurar", karakterle "özdeşleşir".
Böylece karakterin hissettiği duyguları hisseder, karakterin yaptığı eylemleri yapar;
yani karakterin verdiği tepkileri verir.

Kişi, bir başkası "olamaz."
Oyuncunun, kendi olmaktan çıkıp, başka biri "olması", başka birine "dönüşmesi" imkânsızdır.
Oyuncu, ne oynadığı her rol için yeni bir ruh yaratabilir, ne de kendi ruhunu yerinden çıkarıp yerine başka bir ruh koyabilir.

Konstantin Stanislavski'nin dediği gibi,

"Oyuncuyu şöyle görüyorum: Rolün verili durumlarına yerleştirir kendisini. Karaktere özgü bir görünüş bulur. Fakat kendisi olarak kalır. Kendi dışına çıktığında rolü öldürür. Duygularınızla yaşarsınız. Duyguları at, rol ölsün. ... Eğer sakat bir bacakla etrafta dolanırsam, başka bir adam mı olurum? Bir arı beni sokarsa, başka biri olmam. Bunlar dışsal durumlardır."[5]

Oyuncu, bir karakteri oynarken, kendi benliğinin, o tepkileri veren farklı bir varyasyonunu ortaya koyar-sergiler-yansıtır.

Oyuncunun, oynadığı her karakterde ortaya koyduğu-sergilediği-yansıttığı, kendisinin-kendi benliğinin, farklı tepkiler veren farklı bir varyasyonudur (başka bir "ben", benim başka bir halim).

Konstantin Stanislavski'nin dediği gibi,

"Kendimi, kendim değil Alexander Chatski olduğuma mı inandırayım? Bu boş bir çaba olurdu. Ne gövdem, ne de ruhum bu türden bariz bir aldatmacaya kanmazlardı. Yalnızca sahip olduğum inancı öldürür, beni yanlış yönlendirir ve şevkimi kırardı. Kendimi bir başkasıyla değiştiremem. Mucizevi bir metamorfoz söz konusu değildir. Bir oyuncu, sahne üstünde resmettiği hayatın koşullarını değiştirebilir, yeni bir üstün yönelime inanmak için bu hayatı kendi içinde bulabilir, kendisini bir oyun boyu süren temel aksiyon çizgisine bırakabilir, hatırına gelen coşkularını şu veya bu şekilde birleştirebilir, onları şöyle ya da böyle bir sıralanışa sokabilir, rolünde kendine ait olmayan alışkanlıklar ve de fiziksel resmetme yöntemleri geliştirebilir, davranışlarını, dış görünüşünü değiştirebilir. Tüm bunlar oyuncuyu her rolde farklı gösterecektir seyirciye. Ama her zaman kendisi olarak da kalacaktır. Oynadığı role daha yakın olmak için ruhsal ve fiziksel olarak dönüşüm geçirmesine rağmen, sahne üstünde kendi benliğiyle oynar."[6]

Karakter,

Oyun metninde-senaryoda, belli tepkiler veren hayali bir kişiyken;

Sahnede-perdede-ekranda, bu tepkileri veren (karakterin hissettiği duyguları hisseden, karakterin verdiği tepkileri veren) "ben"im (oyuncu).

Aynı karakteri oynayan farklı oyuncuların, birbirinden farklı sonuçlar yaratmasının nedeni, her oyuncunun (ruhunun-benliğinin) birbirinden farklı olması; ve her oyuncunun, bir karakteri oynarken, kendi (biricik-eşsiz) benliğinin bir varyasyonunu yansıtmasıdır.

5. GERÇEKÇİ OYUNCULUK ÜZERİNE

Doğallık ve Spontanite

Gerçekçi dram sanatında, seyirci;
"ideal" olan değil, "gerçek" olan,
"estetik olan" değil, "doğal" olan,
"kurallara uygun" olan değil, "karakterin gerçekliğine uygun" olan tepkilere inanır.

"İdeal", "estetik", "kurallara uygun" olan tepkilerse, seyirciyi inandırmaz; aksine, yabancılaştırır ve gerçeklik illüzyonunu bozar.

Oyuncunun görevi, dilbilgisi kurallarına uygun bir biçimde konuşmak değil; doğal bir biçimde konuşmaktır.

Oyuncunun görevi, diksiyon ve artikülasyon kurallarına uygun bir biçimde konuşmak değil; oynadığı karakterin gerçekliğine uygun bir biçimde konuşmaktır.

Oyuncunun görevi, "estetik" bir biçimde değil, "doğal" bir biçimde durmak, hareket etmektir.

Gerçekçi dram sanatında, oyuncunun saygı göstermesi ve sadık olması gereken, "ideal" olan değil, "gerçek" olandır.

Oyuncu, tepkilerini verirken, biçimsel kaygıları değil, gerçek insan davranışına uygun olma ilkesini göz önünde bulundurmalıdır.

"Estetik" olan, kişinin ayakta dururken, bedeninin düz bir çizgide durduğu, ağırlığının iki bacağına eşit şekilde dağıldığı, kollarının ve bacaklarının birbirine paralel bir vaziyette olduğu, "simetrik" duruş olsa da; "doğal" olan, kişinin içinde bulunduğu koşullardaki duruşudur. Genellikle de, kişi ayakta dururken (örneğin otobüs beklerken) bedeni düz bir çizgide durmaz; ağırlığı iki bacağına eşit şekilde dağılmış değil, bir bacağının üzerine bindirilmiştir; bir omzu aşağıda diğeriyse yukarıdadır; kolları ve bacakları birbirine paralel değildir; duruşu "asimetrik"tir; bedeni

minimal düzeyde de olsa sürekli bir devingenlik içindedir.

Oyuncunun tepkilerinin spontanlık izlenimi vermesi, tepkilerin doğal görünmesi için gerekli unsurlardandır.

Etkilerle ilişki-etkileşim halinde olduğunda, oyuncunun tepkileri (her ne kadar ezberlenmiş, önceden bilinen, çalışılmış, tekrar edilmiş olsa da), o anda, orada, ilk defa, kendiliğinden üretilen, doğal, spontane tepkiler izlenimi verir.

Tepkilerinin spontanlık izlenimi vermesi için, oyuncu, hiçbir tepkisini, o tepkiyi harekete geçiren bir etkiyle ilişki kurmadan (etkiyi almadan), ezbere vermemelidir.

Oyuncu, dışsal bir etkiyi (olay, kişi, davranış vs.) algılamadan (görmeden, duymadan vs.),

veya içsel bir etkiyi (imge, fikir, istek vs.) düşünmeden (imgelemeden-hayal etmeden);

ezbere tepki vermemelidir (ezbere konuşmamalı, sözsüz oyun yapmamalı, hareket etmemeli, duygu değişimi-geçişi yapmamalıdır).

Kısacası, oyuncunun her tepkisi, etkilerden kaynaklanmalı; oyuncu, etkiden etkilenmeden, hiçbir şey yapmamalıdır.

"İdeal" olan, "kurallara uygun" olan yazım dili olsa da, "gerçek" ve "doğal" olan, konuşma dilidir. Kişi, konuşurken, gramer-noktalama kurallarına göre değil, düşünce akışına göre konuşur; yazım dilinin gramer ve noktalama kurallarına göre hiçbir esin olmadığı yerde, uzun esler verebilir; gramer ve noktalama kurallarına aykırı bir biçimde cümleyi ve hatta bazen kelimeyi bile bölerek-kırarak konuşabilir; yazım dilinin kurallarına uymayacak biçimde tonlamalar ve vurgulamalar yapabilir; düzenli değil düzensiz-değişken ritimlerle konuşabilir.

Oyuncu için doğru konuşma biçimi, yazım dilinin kurallarına değil, konuşma dilinin gerçekliklerine uygun konuşmadır. Bu nedenle, oyuncu, yazım dilinin kurallarına değil, konuşma dilinin gerçekliklerine sadık olmalıdır.

Oyuncu, repliklerini söylerken, cümleleri-kelimeleri bölmeyi, es vermeyi, tonlamaları, vurgulamaları, ritim değişimlerini,

yazım dilinin gramer-noktalama kurallarına göre değil, düşüncelerinin akışına göre, spontane bir biçimde yapmalı; bunun için etkilerle sürekli bir ilişki-etkileşim halinde olmalıdır.

Spontane olarak değil, ezbere biçimde verilen tepkilerse, seyirciyi inandırmaz; aksine, yabancılaştırır, doğallık izlenimini ve gerçeklik illüzyonunu bozar.

Ölçü ve Dördüncü Duvar

Oyuncunun tepkilerinin büyüklüğünün, oyuncunun oynadığı karakterin içinde bulunduğu koşullara uygun ölçüde olması, tepkilerin doğal görünmesi için gerekli unsurlardandır.

Oyuncunun tepkilerinin büyüklüğünün, karakterin içinde bulunduğu koşullara uygun ölçüde olması için; oyuncu, yalnızca ve yalnızca, dördüncü duvarın gerisindeki etkilerle (partnerler, koşullar vs.) ilişki-etkileşim halinde olmalı; dördüncü duvarın ötesindeki etkileri (seyirci-set ekibi vs.) yok saymalıdır.

Oyuncu, dördüncü duvarın gerisindeki koşullar içinde kalarak oynamalı, tepkilerini bu koşullara uygun olacak şekilde vermeli; seyirciye-seyirci için oynamamalıdır.

Oyuncunun oynadığı karakter, diğer karaktere yalan söylüyor ve söylediğinin yalan olduğunun anlaşılmasını istemiyorsa; oyuncu, yalan söylediğini seyircinin anlamasını değil; bu yalanı diğer karaktere (partnerine) inandırıcı bir şekilde söylemeyi ve onu doğru söylediğine inandırmayı amaçlamalıdır.

Oyuncunun oynadığı karakter, diğer karakteri güldürmek için bir espri yapıyorsa; oyuncu, bu espriyle partnerini güldürmeye çalışmalıdır; seyirciyi değil.

Oyuncunun oynadığı karakterin, diğer karakter üzerinde yaratmak istediği etkiyi, oyuncu, partneri üzerinde yaratmaya çalışmalıdır; seyirci üzerinde değil.

Yani, oyuncu, partnerini etkilemeye çalışmalıdır; seyirciyi değil.

Oyuncunun oynadığı karakterin, diğer karakterden almak

istediği tepkiyi, oyuncu, partnerinden almaya çalışmalıdır; seyirciden değil.

Kişi, her zaman, hissetmekte olduğu duyguları, "olduğu gibi" ifade etmeye ("tam olarak" yansıtmaya) değil; duygularını, içinde bulunduğu koşullara uygun olacak ölçüde, bu koşullardaki diğer kişilere yansıtmak istediği ölçüde ifade etmeye çalışır.

Kişinin her tepkisi, diğer kişiler üzerinde bir etki yaratır ve diğer kişilerden bir tepki almasını sağlar.

Kişinin, duygularını ifade etme istemi, içinde bulunduğu koşullardaki diğer kişiler üzerinde yaratmak istediği ve yaratmak istemeyeceği etkilere; diğer kişilerden almak istediği ve almak istemeyeceği tepkilere bağlıdır.

Kişi, duygularını,

diğer kişiler üzerinde yaratmak istediği etkileri yaratmasını ve onlardan almak istediği tepkileri almasını sağlayabilecek;

diğer kişiler üzerinde yaratmak istemeyeceği etkileri yaratmasına ve almak istemeyeceği tepkileri almasına ise sebebiyet vermeyecek ölçüde ifade etme istemi içindedir.

Oyuncu da, hissetmekte olduğu duyguları, seyircinin hissetmesini (duygularının seyirciye "geçmesini") amaçlayarak, aşırı ifadeci (over-expressive) biçimde değil; oynadığı karakterin içinde bulunduğu koşullara ve bu koşullar içinde karakterin bu duyguları ifade etme istemine uygun ölçüde ifade etmelidir.

Oyuncunun oynadığı karakter, utanıyor ve içinde bulunduğu koşullar gereği, diğer karakterlere utandığını belli etmek istemiyorsa; oyuncu, seyircinin, onun utandığını anlamasını (utandığının seyirciye "geçmesini") sağlayacak şekilde utanç duygusunu ifade etmeye çalışmamalı; oynadığı karakterin hissettiği utanç duygusunu hissetmeli (harekete geçirmeli) ve karakterin yaptığı gibi, bu duyguyu bastırmaya-belli etmemeye-göstermemeye-saklamaya çalışmalıdır.

Doğru oynamak, hissedilen duyguları "olduğu gibi" yansıtmak-betimlemek-ifade etmek değil; koşulları ve karakterin istemlerini dikkate alarak, bunlara uygun ölçüde ifade etmektir.

Doğru oynamak, duygu gösterisi-betimlemesi yapmak değil, gerçek insan davranışını (tepkisini) yakalamaktır.

Elia Kazan'ın dediği gibi:

> "'Gerçek hayat'ta çoğumuz duygularımızı gizleriz, göstermek istemeyiz. Oysa tanıdığım birçok oyuncular ... bu duyguları bayrak sallar gibi sallarlar: sanki gerçek yeteneğin tek ölçüsü bunlardır. Sanatsal denetimin ana sorunu gerekli duyguyu bulmak ve bunu en uygun, en yerinde ifade etmektir. Bu sorun resimde, müzikte nasıl küçümsenemezse oyunculukta da küçümsenemez."[7]

Hissettiği bütün duyguların seyirciye "geçmesini" istemek, en zararlı oyuncu hastalıklarından biridir.

Oyuncu, verdiği tepkilerin psikolojik yanı olan duyguları "olduğu gibi" hissetmeli, fakat bu duyguları, "olduğu gibi" değil, oynadığı karakterin içinde bulunduğu koşullara ve karakterin istemlerine uygun ölçüde eylemlerle (ifade, jest, mimik, hareket, ton, vurgu vs.) ifade etmelidir.

Oyuncunun, seyirci için, duygularını seyircinin anlamasını-duygularının seyirciye "geçmesini" amaçlayarak verdiği tepkiler, seyirciyi inandırmaz; aksine, yabancılaştırır, doğallık izlenimini ve gerçeklik illüzyonunu bozar.

Öz-Bilinçlilik (Self-Consciousness)

Oyuncunun, dördüncü duvarın gerisindeki etkilerle ilişkisini kaybetmesi-koparması, dikkatini, etkiler üzerinden alıp; tepkilerine ve kendisine (duygularına, eylemlerine, ifadelerine, jestlerine, mimiklerine, hareketlerine, repliklerini söyleyiş biçimine, sesine, tonlarına, vurgularına, eslerine, nasıl göründüğüne, duruşuna, bedenine, elini-kolunu nereye koyduğuna, nasıl kullandığına, seyirci tarafından nasıl algılandığına, beğenilip beğenilmediğine, iyi oynayıp oynamadığına vs.) yöneltmesine sebep olur. Bu da, oyuncunun öz-bilinçli (self-conscious) hale gelmesine; izleniyor olmanın farkındalığını ve bu farkındalıktan

kaynaklanan gerginlik ve kaygıyı hissetmesine; bir dış göz gibi kendini izlemesine, dinlemesine; kendine odaklanmasına; konsantrasyonunu, rahatlığını, cesaretini, özgüvenini kaybetmesine; karakterle kurduğu empatinin-özdeşleşmenin bozulmasına ve bunların sonucunda, sahiciliğini ve doğallığını yitirmesine neden olur.

Oyuncu, öz-bilinçlilik (self-consciousness) halinden kurtulmak ve sahiciliği yakalamak için; dikkatini yeniden dördüncü duvarın gerisindeki etkilere yöneltmeli, dördüncü duvarın gerisindeki etkilerle ilişkisini-etkileşimini yeniden kurmalıdır.

Seyirciyle arasındaki hayali dördüncü duvarı imgesel olarak yaratmak-var saymak ve dördüncü duvarın gerisinde kalarak oynamak (dördüncü duvarın gerisindeki etkilerle oynamak) oyuncuyu rahatlatır, psikolojik engellerinden özgürleştirir ve öz-bilinçlilik (self-consciousness) halinden kurtarır.

Araştırma-Deneyimleme-Gözlem

Bilmediğimiz şeyi düşünemeyiz.
(Örneğin, bilmediğimiz bir renk hayal edemeyiz.)
Düşünemediğimiz şeyden etkilenemeyiz.
Etkilenemediğimiz şeye tepki veremeyiz.
O halde;
Bilmediğimiz şeye tepki veremeyiz.

Oyuncu, bilmediği etkiden etkilenemez.
Oyuncu, bilmediği etkiye sahici tepki veremez.

"Bilgi sahibi olmadan fikir sahibi olunmaz."

Uğur Mumcu

Oyuncu, bilmediği etkilere nasıl tepki vermesi gerektiği konusunda fikir sahibi olamaz.

Oyuncu, bir etkiden etkilenebilmek ve sahici tepkilerini ha-

rekete geçirebilmek için, o etki hakkında bilgi sahibi olmalıdır.

Etkiler hakkında bilgi sahibi olmak, etkilerin duygusal uyarım gücünü arttırır ve oyuncunun karakterle empati kurmasına, böylece karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermesine yardımcı olur.

Oyuncu, karakteri etkileyen etkiler hakkında bilgi sahibi olmak için,

bu etkilerle ilgili her türlü belgeden (kitap, makale, haber, film, belgesel vs.) faydalanabilir;

bu etkiler hakkında bilgi sahibi kişilerle konuşabilir;

bu etkileri yaşamakta olan kişileri gözlemleyebilir;

Ve / Veya

bu etkileri yaşamayı (karakterin içinde yaşadığı koşullara benzer koşullarda, benzer kişilerle, benzer yerlerde-mekânlarda yaşamayı, benzer işlerde çalışmayı, benzer kostüm ve aksesuarları kullanmayı vs.) bizzat deneyimleyebilir.

Örneğin, oyuncunun oynadığı karakter tekerli sandalye kullanıyorsa, oyuncu, tekerlekli sandalye kullanarak yaşamakla ilgili bilgi sahibi olmak için,

tekerlekli sandalye kullanan insanların yaşamı hakkında yazılmış kitapları okuyabilir, filmleri-belgeselleri izleyebilir;

tekerlekli sandalye kullanmak ile ilgili bilgi sahibi kişilerle konuşabilir;

tekerlekli sandalye kullanan kişileri gözlemleyebilir;

Ve / Veya

tekerlekli sandalye kullanarak yaşamayı bizzat deneyimleyebilir.

Oyuncu, oynadığı karakterin mesleğine aşina değilse, bu meslek hakkında bilgi edinmelidir. Bu görüşü şu örnek desteklemektedir: Group Theatre'da, teması hastane ve ameliyat olan Men In White adlı oyunun provalarının başlangıç aşamasında, doktor ve hemşireleri oynayan oyuncular, bir ameliyat sahnesinde aşırı duygusal tepkiler vermiş, korku ve kaygı duygularını derinlemesine hissetmiş ve paniğe kapılmışlardır. Daha sonra

ise, oyuncular gerçek bir ameliyat izlemiş; doktorların ve hemşirelerin, ameliyat sırasında kişisel duygularını işe karıştırmadıklarını, aksine son derece soğukkanlı olduklarını ve eğitimini aldıkları işi, büyük bir konsantrasyon ve beceriyle icra ettiklerini gözlemlemiştir. Doktor ve hemşirelerin mesleki tavır ve davranışlarını gözlemlemek, oyuncuların ameliyat sahnesindeki tepkilerinin hatalı olduğunu fark etmelerini ve oynadıkları karakterleri, gözlemledikleri bu mesleki tavır ve davranışları göz önünde bulundurarak yaratmalarını sağlamıştır.[8]

Oyuncunun kendisi için tanıdık olmayan koşullarda yaşayan kişilerin yaşamı hakkında araştırma yapması, onları gözlemlemesi ve/veya bir süre onlar gibi yaşaması, onların yaşamını deneyimlemesi; karakterin hissettiği duyguları hissetmesini, yani karakterle empati kurmasını sağlar. **Al Pacino**, *Kadın Kokusu* adlı filmde oynadığı Frank Slade rolüne hazırlanmak için, körleri ziyaret etmiş, onları gözlemlemiş, körlere dair belgeseller izlemiş ve körlüğü deneyimlemek için, zaman zaman gözlerini kapatarak yaşamını sürdürmüştür; **Robert De Niro**, bir boksörü oynamak için bir yıla yakın bir süre boks çalışmış, bir taksiciyi oynamak için bir süre taksicilik yapmıştır.

Karakteri etkileyen etkiler hakkında bilgi sahibi olmak için araştırma yaparken; oyuncunun, özellikle karakterin gözündenbakış açısından yazılmış kitapları okuması, karakterin bakış açısını yansıtan filmleri-belgeselleri izlemesi; bu etkilerden etkilenmesini ve karakterle empati kurmasını kolaylaştırır.

Örneğin, Adolf Hitler'i oynayacak olan oyuncunun, Hitler'i eleştiren bir bakış açısıyla yazılmış bir kitaptan ziyade, Hitler'in kendi bakış açısını yansıtan *Kavgam* adlı kitabı okuması, Hitler'le empati kurabilmesini kolaylaştırır.

Oyuncunun, hakkında araştırma yapsa da, tam anlamıyla bilemeyeceği-tanıyamayacağı, bu nedenle de etkilenemeyeceği bazı etkiler vardır (örneğin uyuşturucu veya zihinsel engel). Oyuncu, bu etkiler yerine, başka-kişisel etkilerle ilişki kurarak kendini etkilemeye çalışsa da (kişiselleştirmeye başvursa da), bu

etkilerin harekete geçirdiği tepkileri harekete geçiremez. Bunlar, deneyimlenmedikçe (yaşanmadıkça) bilinemeyecek; fakat deneyimlenmesi çok tehlikeli veya deneyimlenmesi imkânsız etkilerdir (örneğin, oyuncunun eroin kullanmayı deneyimlemesi çok tehlikeli; zihinsel bir engeli deneyimlemesiyse mümkün değildir).

Eroin kullanan bir kişinin, eroini bedenine şırınga ettiği an yaşadığı duyguyu veya eroinden yoksun kaldığı zaman geçirdiği kriz sırasında hissettiği duyguyu, eroin kullanmamış olan bir oyuncunun içselleştirme yoluyla, imgeleyerek hissetmesi ve böylece sahici tepkiler vermesi mümkün değildir. Oyuncu, bu noktada kişiselleştirmeye de başvuramaz; bir etki olarak eroinin harekete geçirdiği duygu ve eylemleri, başka herhangi bir etkiyle ilişki kurarak harekete geçirmez. Oyuncunun, eroin kullanmayı deneyimlemesi de çok tehlikeli bir yaklaşım olacağından; oyuncunun bu noktada yapabileceği tek şey, gözlem yapmaktır. Eroin krizi geçiren bir karakteri oynayacak olan oyuncunun, eroin kullanan birinin kriz geçirdiği an verdiği tepkilerin fiziksel yanı olan eylemleri (ifade, jest, mimik, hareket, konuşma biçimi vs.) çok iyi gözlemlemek ve bu eylemleri aslına uygun bir biçimde taklit etmekten başka yapabileceği bir şey yoktur.

Oyuncu: "Yaratıcı" değil, "Kâşif"

Gerçekçi dram sanatında, oyuncu, gerçeği, gerçek insan davranışını keşfetmek ve sunmakla yükümlüdür.

Oyuncu, gerçek insan davranışının nasıl olduğunu keşfetmeden, kendisinin bir oyuncu olarak "nasıl oynaması" gerektiğini "tasarlamamalıdır", yani "uydurmamalıdır."

Oyuncu, her zaman, gerçeğin peşinde, gerçek insan davranışının arayışında olmalı; gerçeğe saygı ve sadakat göstermelidir.

Bu bağlamda, gerçekçi oyunculukta, oyuncu bir "yaratıcı" değil, bir "kâşif"tir.

Oyuncu, gerçeği "yaratmaz" (yani "uydurmaz"); "keşfeder."

Ben, karşımdaki kişiye bakarken, o bana, "Dün akşam ne

yedin?" diye sorduğunda, göz bebeklerim bir anda, kendiliğinden hareket ediyor ve başka bir yöne bakmaya başlıyor; ve ben bunu isteyerek-tasarlayarak yapmıyorum. Göz bebeklerinin hareketi kadar küçük bile olsa, oyuncu, doğru tepkiyi, gerçek insan davranışını keşfetmelidir; ve oyuncu, göz bebeklerinin hareketi kadar küçük bir tepkiyi bile, tasarlayarak-yaratıcılığını kullanarak-uydurarak, doğru-sahici bir biçimde veremez. Sahici-doğru tepki, ancak bu tepkileri harekete geçiren etkilerle ilişki kurularak verilebilir. "Dün akşam ne yedin?" sorusuna cevap verirken, gözbebeklerimin doğru yöne hareket etmesi için; gerçekten dün akşam ne yediğimi hatırlamaya çalışmam (yani etkiyle ilişki kurmam) gerekir.

Oyuncu, provalar sırasında, sonucu (nasıl oynayacağını) önceden tasarlamaya-yaratmaya-uydurmaya çalışmamalı; nasıl oynayacağını süreç içinde, adım adım keşfederek, kendisinin de önceden bilmediği bir sonucun ortaya çıkmasına izin vermelidir.

"Etkileyici" değil, "Doğru" Oynamak

"Kendinde sanatı sev, sanatta kendini değil."

Konstantin Stanislavski

Oyuncunun amacı, bir oyuncu olarak kendini göstermek, "şov yapmak" değil; karakterin tepkilerini sahici bir biçimde vermek, yani karakteri sahici bir biçimde oynamak olmalıdır.

Oyuncu, "oyunculuk göstermenin" peşinden değil, karakterin istek ve amaçlarının peşinden koşmalıdır.

Oyuncu, "etkileyici oynamayı" değil, "doğru oynamayı" amaçlamalıdır.

Oyuncunun becerisi, "etkileyici" olmak değil; "seyirciyi oynadığı karakterin gerçekliğine inandırmak"tır.

Oyuncunun ustalığı, seyirciye, sahnede çok iyi bir "oyuncu"

izlediğini düşündürmek değil, kendisinin oyuncu olduğunu unutturmak; seyirciyi gerçek bir "karakter", gerçek bir "insan" izlediğine inandırmaktır.

Oyuncunun tekniği, seyirci tarafından görülebilir-ayırt edilebilir-fark edilebilir hale gelirse; bu, seyircinin, oyuncunun "tekniğine hayran olmasını" sağlayabilir belki ama oyuncunun oynadığı karakterin insani yanını gölgeler ve seyircinin, karakterle arasına perde çekerek, karakterin duygularını hissetmesini, karakterle empati kurmasını engeller.

Oyuncu, başka oyuncuların oyunculuk biçimlerine öykünmemeli; gerçek insan davranışını keşfetmeye çalışmalıdır. En doğru tepkiler, başka bir oyuncunun oynarken verdiği tepkiler değil; gerçek bir insanın yaşarken verdiği tepkilerdir. Bu bağlamda öykünülmesi gereken mükemmel, kusursuz örnek, başka bir oyuncu değil; gerçek insandır.

6. SON SÖZ

Bir gece, evde, en yakın arkadaşımla sohbet ediyorum. Arkadaşım, sevgilisi tarafından terk edildiği için çok üzgün. Sabaha kadar konuşuyoruz. Ne kadar acı çektiğini görüyorum, ona baktıkça içim acıyor, onunla empati kuruyorum, ben de üzülüyorum. Sevgilisini ne kadar çok sevdiğinden, onsuz yaşayamayacağından, ölmek istediğinden bahsediyor. Ve ben, onun bütün konuşmalarını, o fark etmeden ses kaydına alıyorum; sabah o gittikten sonra da yazıya geçiriyorum. Daha sonra bu yazıyı, bir tirad olarak, oynaması için, bir oyuncu arkadaşıma veriyorum.

Birkaç gün sonra, oyuncu arkadaşım, bu tiradı oynuyor. İzliyorum. Sanki iyi oynuyor gibi. Tonları ve vurguları doğru, konuşması anlaşılır, jest ve mimikleri anlamlı, hareketleri akıcı, yaptığı mizansenler yerinde.

Ama bir şey eksik sanki. Hem de çok temel bir şey.

Ben bu sözleri, gerçek sahibinden izlemiştim; izlerken de onunla empati kurmuş, ben de acı çekmiştim. Oyuncu arkadaşımı izlerken ise, nedense o acıyı hiç hissetmediğimi fark ediyorum.

Sonra aralarındaki farkı düşünüyorum ve buluyorum:

O gece, en yakın arkadaşımın, bu sözlerini söylerken hissettiği duygular nerede;

Bugün, oyuncu arkadaşımın, bu sözleri söylerken hissettiği duygular nerede...

Oyuncu arkadaşıma soruyorum, "Nasıl çalıştın?" diye.

Dediğine göre, tiradı okumuş, ezberlemiş, hangi cümleyi nasıl söyleyeceğini, nerde ne mizansen yapacağını tasarlamış. Yani nedenleri değil sonuçları düşünmüş; etkileri değil tepkileri çalışmış. Gerçeğin ne olduğunu keşfetmemiş, gerçeği "uydurmuş." Bu tiraddaki sözleri ona söyletecek etkilerle ilişki kurma-

mış, etkilerden etkilenmemiş; bu sözleri söyleyen karakterle (en yakın arkadaşımla) empati kurmamış hiç. Sanki gazozu sallamadan, gazozun kendiliğinden köpürmesini beklemiş; sanki binayı temelinden değil dış cephesinden başlayarak inşa etmek, pastayı içindeki kekten değil dışındaki kremadan başlayarak yapmak istemiş.

En yakın arkadaşımın acısını hissetmiştim; çünkü o hissediyordu.

Oyuncu arkadaşımı izlerken ise, o acıyı hissetmedim; çünkü o hissetmiyordu.

Şu aşikâr ki, oyuncunun, oynadığı karakterin hissettiği duyguları hissetmesi, yani karakterle empati kurması gerekiyor.

Aksi halde seyirci de o duyguları hissedemiyor, oyuncuyla-karakterle empati kuramıyor.

Arkadaşım, durup dururken mi acı çekiyordu? Hayır.

Bu duygusunu harekete geçiren neydi? Sevgilisinin kendisini terk etmesi.

Sevgilisi tarafından terk edilmek (ETKİ), arkadaşımı etkilemiş ve duygularını (TEPKİ) harekete geçirmişti.

Duygular, durup dururken-kendiliğinden oluşmaz; belli etkilere tepki olarak doğar-harekete geçer.

Mademki oyuncunun, oynadığı karakterle empati kurması, yani karakterin hissettiği duyguları hissetmesi gerekiyor ve duygular da, kendiliğinden değil, etkilere bağlı olarak, dolaylı yoldan harekete geçiyor; o halde, oyuncunun, bu duyguları harekete geçirebilecek etkileri keşfetmesi, bu etkilerle ilişki kurarak kendini etkilemesi gerekiyor.

Oyuncu, etkilerle ilişki kurduğunda,

etkilerden etkilenir, duyguları harekete geçer ve karakterle empati kurar.

Oyuncu, etkilerle ilişki kurduğunda,

oyuncunun tepkileri sahici, doğru, doğal, spontane, sürekli-kesintisiz, orijinal, özgün olur;

Oyuncu, etkilerle ilişki kurduğunda,

etkiler oyuncuyu "oynatır"; böylece oyuncu "rol yapmaz", rolü "yaşar."

Etkilerle kurulacak ilişki,
Duyguların, empatinin, sahiciliğin, doğallığın, spontanlığın, "doğru oynamanın", "rolü yaşamanın" anahtarıdır.

Oyuncu, oynayacağı karakterle,
karakterin oyun metninde-senaryoda verili olan repliklerine ihtiyaç duymaksızın doğaçlama yapabilecek;
kendini karakterin yerine koyarak (birinci tekil şahıs, yani "ben" olarak) konuşabilecek, karakterin yaşadıklarını, dertlerini, isteklerini vs. anlatabilecek, düşüncelerini savunabilecek;
karakterin yaşamını (imgesel olarak-imgeleminde) yaşayabilecek düzeyde empati kurmalı, özdeşleşmelidir.

Oyuncu, oynayacağı karakterle, karakterin yaşamını (imgesel olarak-imgeleminde) yaşayabilecek düzeyde empati kurmadan-özdeşleşmeden; karakterin repliklerini söylemeye hak kazanmış olmaz.
Oyuncu, oynayacağı karakterle, karakterin yaşamını (imgesel olarak-imgeleminde) yaşayabilecek düzeyde empati kurmadan-özdeşleşmeden; (sahneyi-tiradı) oynamaya kalkmamalıdır.

Empati, gerçekçi oyunculuğun anahtarıdır.

7. EKLER

Karakterin yalnızca oyun metninde-senaryoda verili olan yaşamını değil, tüm yaşamını (oyun metninde-senaryoda verili olan yaşamla çelişki yaratmayacak biçimde) imgelemek ve oyun metninde verili olan etkileri detaylandırmak ve zenginleştirmek ile ilgili, **Stanislavski**'nin, Shakespeare'in *Othello* adlı oyunundan Iago adlı karakter için yaptığı çalışma:

"Iago özü itibariyle basit bir askerdir. Dış görünüşü yufka, iyi ruhlu, samimi, dürüsttür. Cesurdur; bütün savaşlarda Othello'yla omuz omuza çarpışmıştır. Onun hayatını birçok kez kurtarmıştır. Zekidir, kurnazdır; Othello'nun askeri dehasından fışkıran savaş taktiklerini mükemmel bir şekilde kavrar. Othello, hem savaştan önce hem savaş sırasında sürekli ona danışmış ve Iago da ona birçok kez aklı başında ve sağduyulu tavsiyelerde bulunmuştur. Iago'nun içinde iki kişilik vardır: İlki nasıl görünüyorsa öyle, ikincisi gerçekte nasılsa öyle. İlki, nazik, tavırları görece inceliksiz, iyi huylu, ikincisi ise, kötü ve tepkiseldir. Kendisine yakıştırdığı dış görünüş o kadar yanıltıcıdır ki, herkes (belli bir ölçüde karısı da buna dahildir) onun dünyanın en samimi ve en iyi huylu insanı olduğuna inanır. ... savaşta sık sık kendisine iyi önerilerde bulunduğu için Othello Iago'nun zekâsı ve kurnazlığı hakkında olumlu bir fikre sahiptir. Sefer boyunca, Iago yalnızca danışmanı değil aynı zamanda arkadaşı da olmuştur. Othello ona, içini kavuran bütün düşüncelerini, endişelerini, umutlarını açmıştır. Iago daima onun çadırında gecelemiştir. Büyük askeri önder, gözüne uyku girmediği zamanlar, Iago ile samimi sohbetler içine girmiştir. Iago, uşağı, emir eri ve ihtiyaç halinde doktorudur. Bir yarayı herkesten daha iyi bir şekilde iyileştirebilir, gerektiği zaman onu eğlendirebilir, ufak muzipliklerle onu şaşırtabilir ve ona müstehcen ama eğlendirici şarkılar ya da bu türden hikâyeler anlatabilirdi. Güler yüzlü olduğundan her şeyi söylemeye yetkisi vardı. ... Iago dürüsttür.

Hükümetin parasını ya da malını mülkünü yürütmez. Bu riski göze almayacak kadar zekidir. Ama eğer bir enayiyi dolandırabilecekse (Roderigo'nun yanı sıra böylelerinden etrafta çok vardı) bu fırsatın kaçmasına asla izin vermez. Böylelerinden para, hediyeler, yemek davetleri, kadın, at, genç züppe erkekler, vesaire elde eder. Bunlar haydan gelip huya giden kazançtır ve ona gece âlemleri ve erkek erkeğe geçirilecek hoş vakitler için imkân sağlar. Bazı şüpheleri olsa da Emilia tüm bunlardan habersizdir. Iago'nun Othello ile samimiyeti, onun teğmenliğine kadar çabucak terfi etmesi, çadırında uyuyor olması ve buna benzer başka birçok şey subaylar arasında haset, askerler arasında ise muhabbet duygularının güçlenmesine neden olmaktadır. Defalarca birliğini güç durumdan çekip çıkaran ve onları bir felaketten kurtaran dahi bir asker ve savaşçı olarak Iago'ya saygı duyar ve ondan korkarlardı. Sefer hayatı ona uygundur. ... Hizmetlerinin, cesaretinin, birkaç olayda generalin hayatını kurtarmış olmasının, dostluluğunun, bağlılığının kendisini yetkilendirdiğini ve başka hiç kimsenin Othello'nun yaveri olamayacağını düşünmekteydi. Kendisini, ayrıcalıklı bir kişinin, savaştaki yoldaş subaylarından birinin hatırına es geçmesi mümkün olabilirdi; ama savaşta olmanın ve savaşın ne olduğunu bile bilmeyen bir subayın bu görev için akla gelen ilk isim olması onun için kabul edilemez bir şeydi! Sırf kitap okuyabiliyor, genç kızlarla tatlı tatlı gevezelik edebiliyor ve ülkedeki nüfuzlu insanlara caka satabiliyor diye bu ahmak çocuğu generalle yakın ilişki içerisine sokmak – işte bu mantık Iago için anlaşılmazdı. Bu yüzden Cassio'nun atanması, öylesine bir yıkım, aşağılama, utanç ve öylesine bir nankörlük örneğiydi ki Iago bunu hoş göremezdi. Tüm bunların en onur kırıcı yanı onun, Iago'nun, hiç kimse tarafından bu göreve düşünülmemesiydi. Iago'yu en çok gücendiren şey Othello'nun kalbindeki sırların, Desdemona'ya duyduğu aşkın, Desdemona'yla kaçışının kendisinden saklanması ve tüm bunların o daha dünkü çocuk Cassio'ya açılmasıydı. Cassio yaver olarak yetkilendirilmesinden bu yana Iago'nun son zamanlarda kendisini içki âlemlerine veriyor olmasında şaşırtıcı

hiçbir yan yoktur. Roderigo ile tanışması ve arkadaş olması bu içki âlemlerinden birisi sırasında gerçekleşmiş olabilir. Aralarındaki samimi sohbetlerin gözde konusu, bir yandan Roderigo'nun Desdemona'yı kaçırma hayali, ki bunu Iago ayarlacaktır, diğer yandan ise general tarafından kendisine yapılan haksız muamele karşısında Iago'nun yakınmalarıydı. Kinini beslemek ve aynı zamanda kışkırtmak için büyün geçmişi – önceki hizmetlerini ve öncesinde önemsemediği ancak şimdi suç olarak kabul ettiği Othello'nun bütün eski nankörlüklerini hatırlayıp – adeta yeniden yaşar. Emilia hakkında seferde anlatılan hikâyeleri bile hatırlar. Mesele şudur ki, Othello'ya yakın olduğu sıralar Iago birçok karargâhta kıskançlık konusuydu. Duygularına bir açılım noktası bulabilmek için bu insanlar Iago ile Othello arasındaki yakınlıkla ilgili birçok sözde neden uydurdular. Othello ile Emilia arasında bir şeyler olup bittiği ve belki de hala devam ettiği şeklinde dedikodular uydurup bu dedikoduların Iago'nun kulağına gitmesini sağladılar. Zamanında, Iago bu dedikodulara hak ettiği önemi vermedi. Bunun sebebi Emilia'nın üzerine fazla düşmemesi ve zaten kendisinin ona karşı sadakatsiz olmasıydı. Onun bu şen halinden hoşlanırdı, iyi bir ev kadınıydı, ud çalıp şarkı söyleyebilirdi, hoşsohbetti, belki kıyıda köşede biraz parası vardı, iyi halli bir tüccar aileden geliyordu ve o zamanlar için iyi eğitimli biri sayılırdı. Generalle aralarında bir şey olmuşsa bile Iago buna pek aldırış etmezdi. Ama şimdi, uğradığı gaddarca haksızlığın ardından, Emilia hakkındaki dedikoduları hatırlamaktadır. Emilia'yla Othello'nun arası iyidir. Othello iyi bir insandır, kibardır, yalnızdır, evini çekip çevirecek kimsesi yoktur, evine kadın eli değmemiştir; bu yüzden bekâr generalin evinde ortalığı derleyip toparlayan Emilia'dır. Iago bunun farkındadır. Emilia'yı sık sık Othello'nun evinde görmüş, buna hiç aldırış etmemiş ama şimdi Othello'yu suçlamaya başlamıştır. Kısacası, Iago kendisini öylesine ipnotize etmiştir ki gerçekte öyle olmayan şeylere inanmaktadır. Bu, onun gibi bir günahkârın Othello'ya her zamankinden daha fazla öfkelenmesine, iftiralarda bulunmasına, onu suçlamasına

ve kendi içsel kinini ve arsızlığını alevlendirmesine neden olur."[9]

Karakterin yalnızca oyun metninde-senaryoda verili olan yaşamını değil, tüm yaşamını (oyun metninde-senaryoda verili olan yaşamla çelişki yaratmayacak biçimde) imgelemek ve oyun metninde verili olan etkileri detaylandırmak ve zenginleştirmek ile ilgili, **Stanislavski**'nin, Shakespeare'in *Othello* adlı oyunundan Roderigo adlı karakter için yaptığı çalışma:

"Bu sahnenin bu halini gerekçelendiren geçmiş nasıldır: Roderigo kimdir? Onun çok zengin, köylerinin mahsulünü Venedik'e götürüp kadife ve diğer lüks mallarla takas eden toprak sahibi bir ailenin oğlu olarak hayal ediyorum. Bu mallar sırayla içlerinde Rusya'nın da bulunduğu yabancı ülkelere gönderiliyor ve büyük kârla satılıyor. Fakat şimdi Roderigo'nun ailesi ölmüştür. O böyle muazzam bir işi nasıl yönetecektir? Tüm yapabildiği babasının parasını har vurup harman savurmaktır. Bu zenginlik, babasını ve dolayısıyla kendisini de aristokrat camiada kabul edilen kişiler haline getirmiştir. Basit bir ruh ve neşeli zamanların aşığı olan Roderigo, sık sık Venedik'li genç delikanlılara para verir, açıktır ki bu paralar hiçbir zaman geri dönmez. Bu para nereden gelmektedir? Şu ana kadar, yaşlı ve sadık işçiler tarafından yürütülen köklü şirket, atalet içinde sürdürülmektedir; fakat kesinlikle bu şekilde uzun süre devam edemez."[10]

NAZIM UĞUR ÖZÜAYDIN

1980 yılında İstanbul'da doğdu.

Sırasıyla Beylerbeyi İlkokulu, Vefa Anadolu Lisesi, Adnan Menderes Anadolu Lisesi, Edirne Fen Lisesi ve Üsküdar Fen Lisesi'nde okudu.

İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuarı Tiyatro Anasanat Dalı'nda 2003 yılında Lisans, 2006 yılında Yüksek Lisans, 2011 yılında da Doktora (Sanatta Yeterlilik) eğitimini tamamladı.

İstanbul Devlet Tiyatrosu, İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları ve çeşitli özel tiyatrolarda birçok oyunda rol aldı.

Haliç Üniversitesi Konservatuarı Tiyatro Bölümü'nde Öğretim Görevlisi, Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Oyunculuk Bölümü'nde Yardımcı Doçent olarak görev yaptı.

Çeşitli özel tiyatrolarda ve görev yaptığı üniversitelerde oyunlar yönetti.

Çeşitli kurslarda ve sertifika programlarında öğretim elemanı olarak görev yaptı; çeşitli üniversitelerde ve festivallerde oyunculuk üzerine atölyeler verdi.

Halen İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuarı Tiyatro Anasanat Dalı'nda ve İstanbul Aydın Üniversitesi Drama ve Oyunculuk Bölümü'nde Yardımcı Doçent olarak görev yapmaktadır.

Diğer eserleri:

Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu - Mitos-Boyut Yayınları, 2011

20. Yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce - Mitos-Boyut Yayınları, 2006

Michael Chekhov'un Oyunculuk Yaklaşımının Konstantin

Stanislavski'den Ayrıldığı Noktalar Üzerine Bir İnceleme – Makale, Tiyatro Araştırmaları Dergisi - Ankara Üniversitesi Dil Ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Hakemli Dergisi, Sayı: 38, 2014/2

Tiyatroda Gerçeklik İllüzyonunun Yaratılmasında Oyuncunun Sahiciliğinin Önemi - Makale, Süleyman Demirel Üni. Güzel Sanatlar Fak. Hakemli Derg. Art-E, Sayı:12, Kasım-Aralık 2013

Stanislavski Sistemi Ve Metot Oyunculuğu'nun Aralarındaki Temel Farklar Açısından Karşılaştırılması - Makale, Tiyatro Araştırmaları Dergisi - Ankara Üniversitesi Dil Ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Hakemli Dergisi, Sayı: 35, 2013/1

Yeniden Sev Beni - Roman, Arion Yayınları, 2006; 2. Baskı 2008

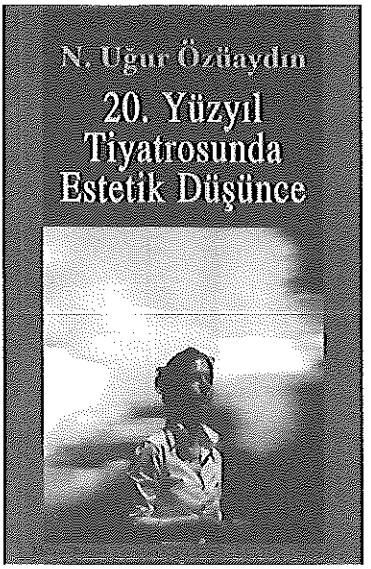
Yalnızlığa Ergi - Hikâye, İz Edebiyat, 2003

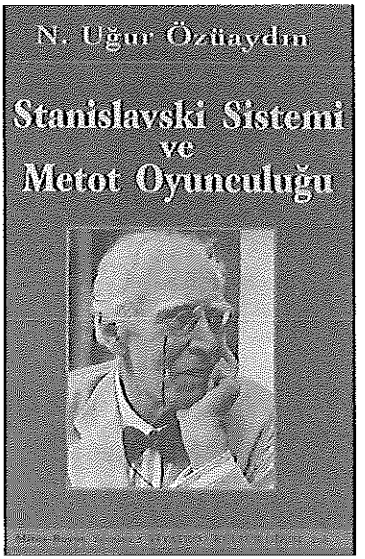
Aktörlük Sanatı (The Art Of Acting) - Çeviri, Stella Adler, Mitos-Boyut Yayınları, 2007

Hangisi Babası (Caught In The Net) - Çeviri, Ray Cooney, Onk Ajans, 2002

İletişim:
Web: www.nazimugurozuaydin.com
e-posta: ozuaydin@gmail.com

UĞUR ÖZÜAYDIN'ın
YAYINEVİMİZDE YAYINLANMIŞ KİTAPLARI





NOTLAR

[1] Elia Kazan, **Bir Yaşam**, Çev. Nihal Yeğinobalı, İstanbul, Afa Yayınları, 1997, s. 167.

[2] Konstantin S. Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, Çev. Suat Taşer, 3. bs., İstanbul, Papirüs Yayınları, 1996, s. 41

[3] Jean Benedetti, **Stanislavski And The Actor**, New York, Routledge/Theatre Arts Books, 1998, s. 2

[4] Lee Strasberg, **A Dream Of Passion**, Boston, Penguin Books, 1998, s. 87

[5] Konstantin S. Stanislavski, "Oyuncuyla Yaratıcı Çalışma," Çev. Metin Göksel, **Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi** Sayı: 1, Ocak 1989, s. 99

[6] Konstantin S. Stanislavski, **Bir Rol Yaratmak**, Çev. Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tanyel, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1999, s. 88

[7] Elia Kazan, **Bir Yaşam**, Çev. Nihal Yeğinobalı, İstanbul, Afa Yayınları, 1997, s. 166

[8] Richard Brestoff, **The Great Acting Teachers And Their Methods**, New Hampshire, Smith And Kraus Publishers, 1995, s. 87

[9] Konstantin S. Stanislavski, **Bir Rol Yaratmak**, Çev. Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tanyel, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1999, s. 199

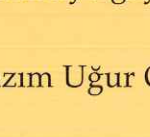
[10] William B. Worthen, "Stanislavsky and the Ethos of Acting", **Theatre Journal**, Vol. 35, No. 1, Mart 1983, s. 35

Gerçekçi dram sanatında (tiyatro-sinema),
seyircinin izlediklerine inanmasının sağlanması için gerekli olan
gerçeklik illüzyonu,
ancak, oyuncunun sahiciliği sayesinde yaratılır.

Bu çalışmada, oyuncunun,
Sahiciliği nasıl yakalayabileceği,
Duygularını nasıl harekete geçirebileceği,
Oynadığı karakterle nasıl empati kurabileceği-özdeşleşebileceği,
Tepkilerinin nasıl sahici, doğru, doğal, spontane,
sürekli-kesintisiz, orijinal, özgün olabileceği,
Nasıl "rol yapmaktan" kurtulup,
rolü "yaşayabileceği" gibi sorulara cevaplar aramaya;
Bu bağlamda, gerçekçi oyunculuğa dair
kendi öznel ve kişisel bakış açımı yansıtan;
bir oyuncu ve oyunculuk eğitmeni olarak
yaptığım çalışmaların sonucunda geliştirdiğim ve
"Etki-Tepki Yöntemi"
adını verdiğim oyunculuk yöntemimi
anlatmaya gayret ettim.

Nazım Uğur Özüaydın

9 786055 127787



Kapak resmi: İstanbul Şehir Tiyatrosu-1998
Oyun adı : 'Huzur'
Yazar: A. Hamdi Tanpınar/Kenan Işık
Yönetmen: Kenan Işık
Fotoğraf: İsmet Taşkurt - Selin Tuncer

Mitos-Boyut Yayınları • TİYATRO / KÜLTÜR DİZİSİ 132